

PlayStation.2


ワンダと巨像
公式攻略＆設定集 ワンの地綺譚

白く光る小さな月が、
雲の切れ間から顔を出す。
冷たい風が吹く山道を、
ひとつの影が
ゆっくりと進んでいた。

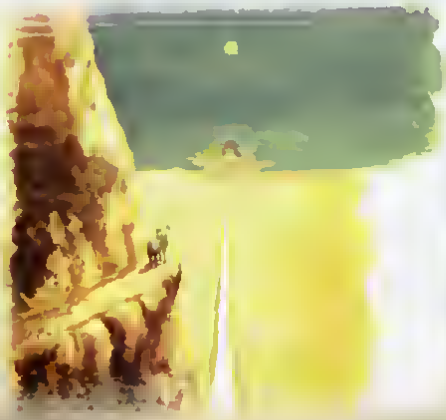


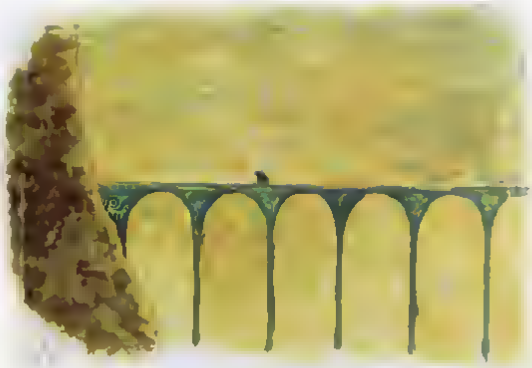


影は黙々と進み、
やがて荒野に出た。
夜明けとともに現れたのは、
馬に乗ったひとりの若者だった。
馬には白い布に包まれた荷物が
積まれていた。

荒野を抜けた馬と若者は歩き続けた。
悲しい涙のように
降りしきる雨の中。
すべてを焦がしつくすような
灼熱の太陽の下。
幾日も歩き続けたある日、
遥かかなたに
大きなアーチ橋が見えた。







何日かかけて
アーチ橋にたどり着き、
さらに何日もかけて
アーチ橋を渡り切ると、
そこには大きな祠が待っていた。



祠の中には誰もいなかった。
魔物の像がいくつも並ぶ回廊を
奥まで進むと、
そこには祭壇があった。



たどり着いた祭壇を前に
若者は馬を降りた。
白い布に包まれた荷物を
馬から降ろし覆いを取ると、
中からは、
美しい少女の亡骸が現れた。
若者は亡骸を静かに祭壇に乗せた。





古えの地

【ぶたい】

魂を失った少女を連れて、主人公の青年ワンダが踏み入った古えの地。そこは、現世より隔離された禁忌の土地。ワンダの眼前には、時間の停止した広大な大地が広がる。



天の声

【りゅう】

古えの地の祠に少女を寝かせたとき、天の声がワンダに語りかける。ワンダの携えし剣が特別な力を持つと。そして、古えの地に棲むすべての巨像を滅せば、少女が目覚めると。

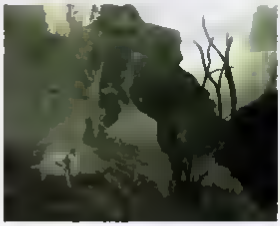




駿馬

【なかま】

ワンダを背に乗せて走る駿馬。駿馬の名はアグロ。ワンダと少女を知る唯一の存在だ。広大な古えの地を探索するときはもちろん、巨像戦でもアグロの力を借りることになる。



巨像

【てき】

天の声の導きに従い、ワンダが戦うことになる古えの地に生息する謎の存在。神々しささえ感じさせる巨像は、空を飛ぶものや湖を泳ぐものなど、個体ごとに外見や特徴は異なる。



ワンダ

【いにしえの剣を携えし青年】

本作の主人公。ワンダの願いはただひとつ。魂を失った少女を目覚めさせること。そのために古えの地を彷徨い、巨像に戦いを挑む。死者の復活という禁忌。ワンダが背負う代償とは？　それは物語の最後に明らかとなる……。



アグロ

【ワンダを支える愛馬】

ワンダの愛馬。古えの地を彷徨うワンダのサポート的な役割をこなす。広大な古えの地を探索する際には、アグロに騎乗して移動することが基本となる。大地を蹴って疾走する姿は美しく、流麗な動きは見る者の目を奪う。



魂を失った少女

【静かに眠る少女】

長く伸びた黒髪が印象的な少女。名前はモノ。ある儀式のために魂を失っている。ワンダとの関係は不明。なぜワンダは我が身を顧みず、過酷な戦いを委ねるのか。少女たけはその答えが解っているのかもしれない…。



天の声

【死者の魂をも惑う術を持つ】

古えの祠を訪れたワンダに啓示を与える声。ドルミンと名乗るが姿は見えない。古えの祠に並ぶ偶像と対となるすべての巨像を倒したとき、少女が目覚めるとワンダに語る。巨像との戦闘中、助言を与えてくれることもある。



巨像

【巨体的特徴と弱体】

個体ごとに名前はなく、一括して巨像と呼ばれている。古えの地に[illegible]している巨像は全16体。神々しさと獣のような荒々しさを兼ね備えた巨像だが、体のどこかに必ず弱点がある。[illegible]点に剣を突き刺せば倒すことが可能だ。

第一章：旅支度

画面の見方 14
ゲームの流れ 16
操作方法一覧 16
体力について 17
剣を突き刺す 18
弓を射る 18
騎乗中の操作 20
騎乗り 21
巨像像 22
古えの絆でできること 24

第二章：世界

古えの地全景 26
古えの地の景情 30
絆景マップ 32
見景台マップ 33
果実マップ 34
光る尻尾を持つトカゲマップ 35
小さな絆 36

第三章：巨像

第1の絆景 42
第2の巨景 48
第3の巨像 54
第4の絆景 60
第5の巨像 66
第6の巨景 72
第7の絆景 78
第8の絆景 84
第9の巨景 90
第10の巨景 96
第11の絆景 102
第12の巨像 108
第13の巨景 114
第14の絆景 120
第15の絆景 126
第16の巨像 132
巨景の登場について 140



目次

第四章：物語

禁断の地へ足を踏み入れる青年 …… 144
抗えぬ禁忌の代償 …… 148
呪われた命の目覚め …… 148
覆せない事実 …… 152

第五章：隠し要素

クリア～庭の世界 …… 156
隠しアイテムとタイムアタック …… 158
タイムアタック …… 160
古の祠の上にある庭庭へ …… 168

第六章：制作現場から

設定イラスト …… 172
制作初期のイラスト …… 180
制庭スナップショット …… 184
制作チームロングインタビュー …… 188



旅支度



始まりは 点と点が当たった響きから
無と有に置き換えられた すべての事象
石に焼かれた記憶 血と若草と空

【攻支度1】

画面の見方

画面に映し出されるさまざまな情報。腕力や体力の状況確認は、冒険中の必須行動といえる。ここでは、戦闘中の画面の見方とマップ画面の見方をそれぞれ解説していく。

【戦闘中の装備】



1　巨像の体力メーター

巨像と対峙すると表示される体力を表すメーター　ダメージを与えると減少し、ゼロになると巨像は倒れる。ただし、トドメを刺すには剣で弱点を突き刺す必要がある。

2　ワンダの腕力メーター

ワンダの腕力を表すメーター、巨像や剣につかまっている間　剣に負荷がかかると減少し、手を休めると回復する。攻撃時には力の溜め具合を表し、水中では呼吸を表す。

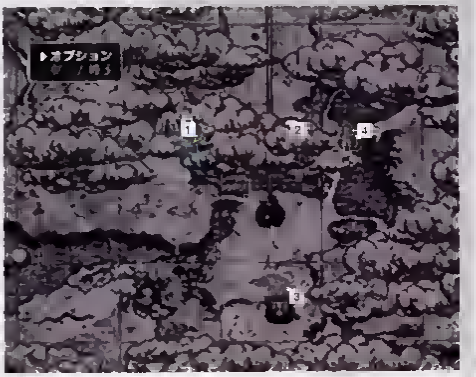
3　ワンダが装備中の武器

ワンダが装備している武器を表す　初期装備は剣と弓の2種類　方向キーの左右で装備の変更が可能。また、方向キーの上を押すと剣を装長し、下を押すと素手になる。

4　ワンダの体力メーター

ワンダの体力を表すメーター、高い場所から落ちたり　巨像から攻撃を食らうと減少する。メーターがゼロになるとゲームオーバー。じっとしていると徐々に回復する。

【マップ画面】



1　現在位置

ワンダの現在位置と向いている方向を表す　黄色い印はワンダの現在位置、青い扇形が向いている方向を表す。ちなみに　マップに浮かぶ点は巨像を倒すごとに消える。

2　移動した順路

ワンダがこれまでに移動した軌跡を表す。一定距離を移動しない限り、軌跡が消えることはない　高さに迷ったときには軌跡を見直し　また訪れていない場所へ向かおう

3　倒した巨像の位置

倒した巨像の場所と名前を表す。像のアイコンのある場所を訪れると巨像の現像があり　現像の前で●ボタンを押すと装備モードに切入　いつでも倒した巨像と会える。

4　見晴台の位置

見晴台の位置を表す。見晴台にある石碑に祈りを捧げると進行状況を記録できる(→P24)。記録を行わなくても　祈りを捧げるだけで見晴台は表示されるようになる。

[旅支度 2]

ゲームの流れ

広大な古えの地を探索し、巨像を捜し出す。見つけた巨像に戦いを挑み、巨像を撃退する。これを繰り返し、古えの地に棲まいし16体の巨像をすべて倒すことが本作の目的だ。

かかげた剣は光を集める

剣を装備している状態で○ボタンを押すと　ワンダが剣を頭上にかかげる。この際　日の当たる場所にいると剣が光を反射する。通常　反射した光は放射状に広がるのだが　巨像のいる方向を指しているときは光が集束する　集束した光の先に巨像は生息しているが　鎧や鎧を指し示すこともある　その場合　鎧に巨像がいることを表す。



剣に反射した光の向きは　左スティ　クで操作可能。眉間を間なく照らせば　巨像の居場所はすぐにわかる。

隠された弱点を照らし出す

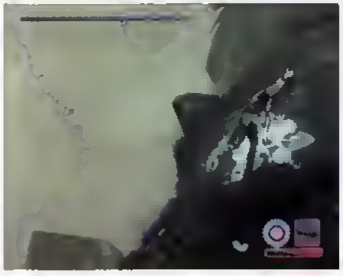
巨像に対して剣をかかげると弱点に光が集束し　弱点の場所を知ることができる。弱点に光を当てると　巨像の体に白い紋章が浮かび上がる。ただし　巨像の居場所を鎧すときと同様　暗い場所では光は反射されないので注意すること　明るい場所で剣をかかげて○ボタンを押し　左スティックで向きを操作して弱点を捜そう。



巨像には弱点のほかに　体勢を崩すことができる急所が存在する　どちらに対しても光を集束する性質を持つ

弱点に剣を突き刺す

鎧を装備した状態で弱点に近づくと　巨像の体に白い紋章が浮かび上がる。この紋像に剣を突き刺すと巨像にダメージを与えられるのだ。紋像の中心を狙う必要はなく　鎧の外周を突き刺しても問題はない　ちなみに、弓で攻撃しても巨像に与えるダメージは微々たるもの。また、弓では巨像にトドメを刺すことはできない。



剣を突き刺した際　巨像に与えるダメージ量は剣を構えてからの力の溜め具合に比例して増加する →P18

【旅支度 3】

操作方法一覧

古えの地の探索で求められる、ワンダのさまざまなアクション。基本操作を身につければ、より快適に行動できることはもちろん、巨像との戦闘でも役立つことは間違いない。

ボタンを押した長さでジャンプの高さが変化

ジャンプを行った際　軌道と飛距離は✕ボタンを押している長さによって変化する。✕ボタンを長く押すと高く　短く押すと低くワンダがジャンプを行う。また　ワンダが宙にいるときには　左スティックで向きと着地方向を任意に変更することが可能。



しがみつき中のジャンプは溜めた力の大きさに比例して　ジャンプの飛距離が増加する。

しゃがみ状態時の見落としがちな利点

ワンダの体力は　時間の経過とともに除々に回復する性質を持つ。動いていても体力は回復するが　静止状態のほうが回復速度は高い。また、平坦な場所でR1ボタンを押してしゃがみ状態になれば、回復速度はさらに増す。巨像戦では必須行動といえるだろう。



しゃがみ状態での体力●●速度は　静止時と比べて約2倍。走用する機会は多い。

操作一覧

操作するボタン	行動内容	ワンダの状態
左スティック	移動する	
	アグロの手綱を操作する(左右で向きを変え　手前で減速)	騎乗中
	かかげた剣の照明を動かす	剣照明中
	弓の照準を動かす	弓照明中
右スティック	あたりを見回す	
方向キー	武器を切り換える(左右で切り換え　上で剣を装備　下で武器をしまう)	
✕ボタン	ジャンプする	
	アグロに乗る　降りる	
●ボタン	剣を振る	剣照明中
	弓を射る(押して弓を構え　離して射る)	弓照明中
■ボタン	剣をかかげる(押し続けているあいだ)	剣照明中
	石岡に折る	
	物を拾う	
	アグロを降でる	乗手
▲ボタン	アグロを呼ぶ　口笛を吹く	
	アグロを興奮させる	乗馬中
	攻撃キャンセル	剣　弓構え中
十左スティック下	アグロを急発進　急停止させる	乗馬中
急停止直+左スティック	アグロを急旋回させる	乗馬中
L1ボタン	つかまる	
	しがむ	つかまる物がない場合
	潜る	泳ぎ中
十左スティック	ゆっくり歩く	
	つかまりながら移動する	つかまり中
	踏ったまま泳ぐ	泳ぎ中
	アグロに左右乗りする	乗馬中
十左スティック+✕ボタン	アグロに横乗りする	乗馬中
十✕ボタン	つかまりながらジャンプする(押した時間に応じて照明が増減。押しているときに左スティックで向きを調整可能)	つかまり中
	前転回避する	
十●ボタン	剣を突き刺す(一度押して剣を構え　もう一度押して突き出す)	剣照明中
ジャンプ後十●ボタン	下突き	剣照明中
R1ボタン	カメラをズームする	
L1ボタン	巨像を注視する	注視中
R3ボタン	カメラをリセットする	
STARTボタン	マップ画面を表示する	
	イベントデモをキャンセルする(キャンセルできないイベントもある)	



[攻略度 4]

腕力について

近くにつかめる物や壁がある場合、R1ボタンを押してつかむことができる。R1ボタンを押しているあいだは物をつかみ続けるが、腕力メーターは除々に減り、ゼロになると手を離す。

力の溜め具合の確認

剣の突き刺しや弓を射るとき、そしてジャンプするときには腕力メーターの中心から白い点が広がっていく。この光の輪が大きいほど、力が溜まった状態となる。巨像を倒したり　光る尻尾を持つトカゲを捕獲すると腕力メーターの最大値が増え、より力を溜められるようになる。



腕力の回復方法

何もつかんでいない状態を維持していると腕力は自動回復するとともに除々に回復していく。このとき、しゃがみ状態になれば回復速度が増す。また、アグロを掴でているときも回復速度は上昇する。腕力を一気に回復させる方法はないので　地道な行動が求められる。



つかまり中の状態

巨像や壁につかまっているときは　ワンダの体勢によって行えるアクションが異なる。両手、両足が着地していれば腕力が減ることはなく、移動やジャンプが可能。また　この体勢のときには剣も突き刺せる。足が着地していない状態では、動かなくても腕力は減る。





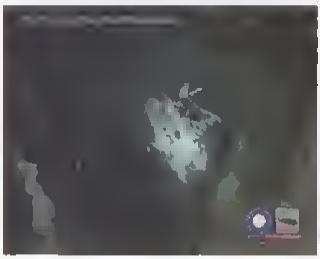
【操作支援6】

剣を突き刺す

巨像に大ダメージを与えるには、弱点に剣を突き刺す必要がある。巨像の体にしがみついている際、Bボタンで剣を構え、もう一度Bボタンを押すと剣を突き刺す。まずは基本を学ぼう。

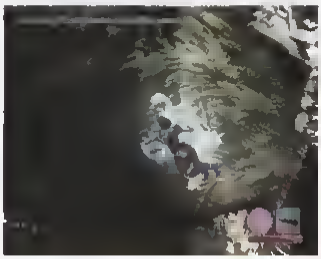
力を溜めれば威力が増加

剣を構えると　ワンダは力を溜め始める。このあと　剣を突き刺すまでの時間に比例して力は溜まり　突き刺したときの威力も増加する　画面左下の体力メーターの外周まで光の輪が達すると　最大まで力が溜まった状態となる。Bボタンを押し続けながら力を溜めると　素早く力が溜まる。



体勢を崩すと溜めが解除

力を溜めている途中　ワンダが体勢を崩すと溜めが解除されてしまう。せっかく溜めた力を無駄にしないため、力を半分ほど溜めた状態で剣を突き刺すのも手だ。力を半分ほど溜めるとワンダは声を発して足を開くため、タイミングが取りやすいという利点もある。



ジャンプからの下突き

ジャンプ後　下降中にR1ボタンとBボタンを同時に押すと、ワンダが下方向に剣を構える。落下地点に巨像がいる場合、剣が突き刺さり、ダメージを与えられる。威力は　最大まで力を溜めて剣を突き刺したときと同等。ただし　突き刺したあとの硬直時間は長い





[解文度 6]

弓を射る

■ボタンを押し続けているあいだ弓を引き絞り、ボタンを離すと画面に黄色く表示された場所に向かって矢を射る。巨像に与えられるダメージはわずかだが、注意を引きつける際に重宝する。

飛距離と威力がの変化

剣を突き刺すときと同様　弓を射る動作は2段階アクションから成る　■ボタンを押し続けているあいだ力を溜め　押し続けた時間に応じて飛距離と威力が増す。矢は建造物や水面に当たると弾かれるが地面や木の幹　巨像の体毛が生えた箇所には突き刺さる。巨像に与えられるダメージは少ないが　弓を使わなければ体勢を崩せない巨像もいるため　扱いに慣れておくこと　景実の入手や光る尻尾を持つトカゲを狩るときにも欠かせない

矢の残数とキャンセルについて

矢の残数は無限。打ち尽くしてしまうことはないので安心して使おう　また弓を引き絞っているときに●ボタンを押すと構えをキャンセルできる　巨像に気づかれたくないとき　誤って弓を構えてしまった場合に活用するといいだろう　ちなみに　剣を構えたときにも●ボタンでキャンセルが可能だ。

[冒険支援 7]

騎乗中の操作

アグロの近くで△ボタンを押すと、背に乗ることができる。また、アグロに向かって飛びつき、R1ボタンを押すことでも背中に乗れる。ここでは、騎乗中の基礎知識を紹介していく。



3段階の速度

騎乗中の速度は3段階に分かれている。騎乗中は△ボタンを押すとワンダが鞭を振り、鞭を打った回数に応じて速度が上昇する。最高速に達しているときには、若干の段差を飛び降りることも可能となる。また、急発進を行えば、最高速の状態で駆け出せるので覚えておこう。



アグロの自動疾走

アグロは、通行不可能な場所には進まないように自動的に方向を修正する。そのため、狭い場所を通行しているときに左スティックを入力してしまうと、うまく走れない場合がある。道幅が狭い場所では左スティックには触れず、アグロに任せて移動するといい。





（練習度5）

曲乗り

古えの地は広大なため、アグロなしでの移動は考えられない。また、アグロの特性を熟知することは、探索や戦闘を効果的に進めるために必要不可欠だ。

立ち乗り

騎乗中 RTボタンを押しながら左スティックの上を入力すると、アグロの背中に立つことができる。この状態からBボタンを押してジャンプを行えば 通常よりも高い場所へ移動することが可能となる。また 使用頻度は低いものの、立ちながら弓を射ることもできる。



横乗り

騎乗中にRTボタンとAボタンを押しながら左スティックの左右どちらかを入力すると 入力した方向にかがみ込み アグロの陰に隠れるような状態の横乗りとなる。この状態ではジャンプや弓を射ることはできないが 巨像に見つかることなく移動できるという利点がある。



急停止と急旋回

疾走中、Bボタンと同時に左スティックの下を倒すと アグロが急停止する。また 急停止中に左スティックを左右どちらかに倒すと スティックを倒した方向に急旋回を行う。さらに急停止した際 すぐにBボタンと同時に左スティックの下を入力すると高速旋回が可能。





[攻略度 9]

巨像戦

剣をかざし、光が集まる場所を訪れると巨像が出現。巨像の登場シーンが終了すると、いよいよ戦闘が始まる。巨像は、個体ごとに外見や行動パターン、弱点の場所がそれぞれ異なる。



急所と弱点

巨像には　攻撃することで体勢を崩せる急所と　剣を突き刺すと大ダメージを与えられる弱点が存在する。青い光を纏っている場所が弱所、剣を装備しているときに白い霧様が浮き上がる場所が弱点だ。巨像にトドメを刺すには、弱点に剣を突き刺す必要がある。



弱点を探り、ルートを見極める

光が差し込む場所で剣をかざし　弱点のある場所に光を反射させるとコントローラーが振動。一定時間　白い霧様が浮かび上がり　弱点が目視可能となる。このあと　L1ボタンを押して巨像を注視。つかまれる箇位を見つけ、弱点へのルートを見極めるのが基本となる。



巨像を倒すと……

巨像を倒すと、ワンダの体力と剣力の霧大様が増える。また　巨像を倒したあとに戦った場所へ行くと　巨像の残骸が様たわっている。残骸の前に立ち　○ボタンを押すと回想モードに突入する。ゲーム進行には関係ないが、好きなときにいつでも巨像と戦っことが可能だ。



ハードモード時の巨像

ゲームクリアー後にプレイ可能となるハードモード(→P156)。このモードではノーマルモードと比べて、巨像の攻撃力や防御力が増加。さらに、一部の巨像は弱点の数も増えている。勝利するためには高度な技術が求められるが、より白熱した霧霧が楽しめることは霧違いない。

見晴台で記録を保存

各地に点在している、見晴台と呼ばれる小さな石造りの建物。その名のとおり、見晴台に登れば周囲の景色を一望できる。また、建物周辺にある石碑に祈りを捧げることで冒険の記録が保存可能。ちなみに、祈りを捧げると、マップ上に見晴台の位置が表示されるようになる。



果実で体力の最大値が上昇

木々の中には、果実の実っている果樹がある。果実を果として拾うことで、ワンダの体力の最大値が上昇。ただし、1度果実を採ってしまうと同じ木に果実が実ることはなくなる。果樹の総数は33本。巨像に苦戦するようならば、まずは果実を集めるのも手だ。



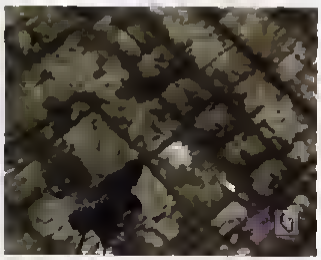
【攻文章10】

古えの地でできること

巨像との戦闘という危険をはらんではいるものの、普段は穏やかな表情を浮かべてワンダを優しく包み込む古えの地。ここでは、冒険を進めていくうえで欠かせない基礎知識をお届けする。

光る尻尾で腕力の最大値が上昇

日が差し込まない場所には、トカゲが張りついていることが多い。トカゲは黒一色のものと、尻尾が光っているものの2種類が生息している。光っているトカゲの尻尾を手に入れると　ワンダの腕力の最大値が上昇する。光る尻尾を持つトカゲの総数は64匹。



水中での移動

古えの場には　各地に水辺が点在している。足がつかないほど深い場所に入ると　腕力メーターがワンダの呼吸を表すものになる。潜っているあいだはメーターが減少し、ゼロになると強制的に水面へ戻される。だが、水中では潜水したほうが圧倒的に移動速度が高い。









世界



光で織り成す像を操る者
死者の魂を呼び戻す 大いなる力
禁じられた地 禁じられた術

【世界1】

古えの地全景

ここでは、古えの地の全景とマップ画面での特徴を解説していく。ちなみに、ゲームを一度クリアーするとデモ画面中に写し出される動物がアグロから鳥へと変化する。

マップを開けば現在位置が確認可能

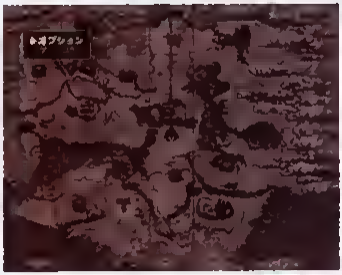
前述したとおり　プレイ中にBボタンを押せば　画面にマップが表示される　現在位置も表示されるので　マップを開きながら移動を行えば道に迷う心配はない　マップには左端に0～8までの数字が並び　下段にA～Jまでのアルファベットが並ぶ　本書では地形解説の際　1－A)という表記で場所を示している。



森の中は狭く　障害物が多いため、道に迷いやすい。このような場所では　必ずマップを開くといいだろう。

巨像を倒せばマップ上の霧が晴れる

ゲームスタート当初は、マップを開いても至るところに霧があるため　地形がわかりにくい　この霧は　巨像を倒すごとに晴れていく　15体目の巨像を倒したときには　マップ上のほとんどの霧が晴れるという仕組みだ　ただし　雪が晴れる場所は　倒した巨像がいた場所の周辺のみなので　勘違いしないように



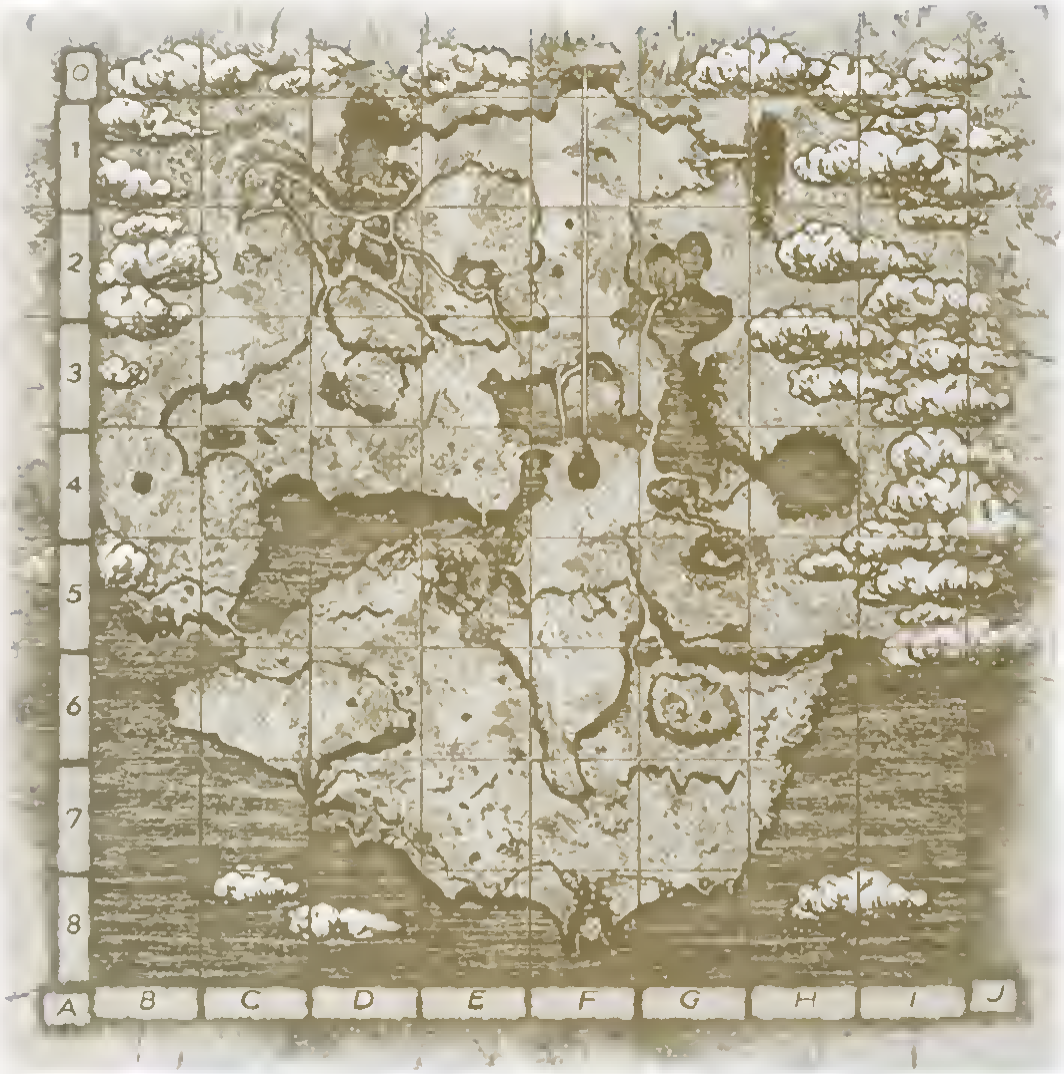
15体目の巨像を倒すと　マップ上の霧はほとんどなくなる。この状態になれば地形を完全に把握できる。

古えの地の最果てには……？

古えの地は　周囲を崖や海が取り囲んでいる。崖を乗り越えることはできず　海を渡ることもできない。崖際では下の地形が見えるため　飛び降りられるような錯覚を起こすが　落ちるとゲームオーバーとなる。ただし　落下するとゲームオーバーとなる場所では　ワンダとアグロは必ず立ち止まるので、自分から飛び込まない限りは安全。



崖際に広がる大草原。このような場所で飛び降りてしまうとゲームオーバーになるので慎重に操作すること。



【古えの地全景】



[世界2]

古えの地の表情

場所ごとにさまざまな表情を見せる古えの地。巨像を捜して倒すだけではなく、穏やかな気持ちで各地を探索すれば、より深く本作を楽しめる。各地の特徴をその目に焼きつけよう。

北の地　砂に覆われた乾いた土地

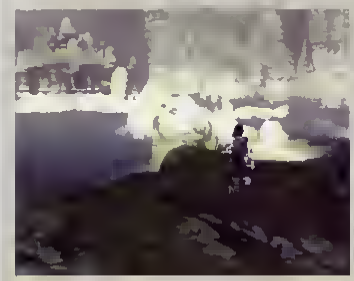
古の祠から橋を渡り　アーチ壁に沿って北に進むと　砂塵巻き砂漠が広がっている。1-Fの崖下には荒地が広がり　巣の建物には篝火が灯されている。また　1-Hには巨大な石造りの建造物が厳然と立っていて　文明の香を感じさせる。砂に覆われている土壌柄のためか　果樹や光る尻尾を持つトカゲの数は少ない



砂塵が広がる北の大地　遮蔽物がなく　視界が良好なため　遠く遠う心配は最重

南の地　緑生い茂る小動物の楽園

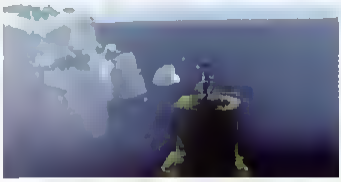
豊かな緑が広がる南の大地。光る尻尾を持つトカゲが多数生息しており　果樹も適度に立ち並ぶ。最南端には大きな門が立っているが　15体目の巨像を倒すまではこの門を開くことはできない。6-Dと6-Gでは　石造りの建造物から崖下に入ることができる。5-Cにある崖を通って　西の地へ向かうことも可能だ。



…が流れ　さまざまな植物が生い茂っている。6-G　滝の景れを感じる美しい風景だ。

西の地　個性的な表情を浮かべる

場所ごとに個性的な表情を見せる西の大地。2-Cには霧に包まれた巨大な湖　4-Bにはドーム上の砂塵　1-Dには巻く巨大な滝、3-Dには間欠泉が噴き出す赤い大地が広がっている。果樹は多く、光る尻尾を持つトカゲも数多く生息している。2-D周辺の崖端は橋壁に入り組んでいるため　端末にマップを確認しながら進むように心がけておくといい。



見晴台の数も多いので　立ち寄って周囲の景色を眺めておくといいだろう。5-Bの見晴台からの景色は絶景



東の地　幻想的な風景が広がる土地

東の地の1-Iから5-Iにかけては、崖に行く手を阻まれているため移動することはできない。この場所はマップ上でも霧に覆われており　巨像を倒しても晴れることはない。移動可能な範囲が狭いこともあり　見晴台と果樹の数は少なく　光る尻尾を持つトカゲの生息数も少ない。4-Hには巨大な湖、5-Gには墓地のような緑地が広がっている。



2-Gには貯水池のような水深の深い場所がある。滝つぼに落ちるとゲームオーバーとなるので気をつけよう

【世界3】

巨像マップ

古えの地には、計16体の巨像が生息している。巨像を倒すと、倒した巨像の顔のアイコンがマップに表示される。また、巨像を倒すとその場所から光の帯が天に伸びるようになる。



【巨像一覧】

1 第1の巨像　2 第2の巨像　3 第3の巨像　4 第4の巨像　5 第5の巨像　6 第6の巨像　7 第7の巨像　8 第8の巨像

9 第9の巨像　10 第10の巨像　11 第11の巨像　12 第12の巨像　13 第13の巨像　14 第14の巨像　15 第15の巨像　16 第16の巨像

【世界4】

見晴台マップ

記録を保存すると、その見晴台の場所がマップに表示されるようになり、データに見晴台のある地名が書き込まれる。祈りを捧げただけでは地名は書き込まれないので要注意。



【見晴台の地名一覧】

1 北西端の盆地	5 北の寺院	9 西の平原	13 崖沿いの小径	17 古城跡む丘	21 南西端の岬
2 穴岩の渓谷	6 水がめの滝	10 丸岩の丘	14 崖台の眺穴	18 枯葉の眺	22 東ての平原
3 鏡の池	7 峡谷の入り口	11 西の眺穴	15 西の岬	19 渓谷の平地	23 眺の岬
4 北の崖縁	8 北東の平野	12 石眺の崖	16 反旗の平眺	20 南東の断崖	24 閉ざされし門

【世界5】

果実マップ

果実の種類は下にある8種。どの果実も入手したときの効果は同じだ。だが、庭園（→P168）でしか入手できない禁断の実は、体力と腕力の最大値が減少するという特殊な効果を有する。



【果実一覧】



【世界6】

光る尻尾を持つトカゲマップ

光る尻尾を持つトカゲを矢で射ると、尻尾が地面に残る。この尻尾を入手すると腕力の最大値が増加する。尻尾だけを射るのは技術を要するが、本体ごと倒しても尻尾は入手できる。



トカゲの尻尾は再生する

トカゲの尻尾に狙いを定め　本体を倒さないように弓を射れば　何度でも尻尾を手に入れることができる。トカゲの尻尾は　ゲーム中時間で24時間が経過すると再生するという性質を持つからだ。この性質を利用すれば　無限に尻尾を入手することも可能だ。ただし　必ず倒した場所から一定の距離を置く必要がある。倒した目の前で時間の経過を待っていても、尻尾が再生することはないので注意。

【境界7】

小さな命

各地を探索していると、さまざまな生き物を目にすることができる。巨像との戦いに疲れたら、古えの地で静かに育まれている、小さな生き物たちを捜してみるといいだろう。

小動物との戯れ

鳥と魚　そして魚に近づいてR1ボタンを押すとつかむことができる。鳥か魚につかまれば、そのまま大空を飛ぶことも可能だ。つかまっているあいだは、ワンダの体重で徐々に高度が下がるものの　精力がゼロになるか、足が地に着くまで飛行できる。オススメの滑空ポイントは　鳥が多数飛び回っている4-Bにある崖の上。



崖の上から飛び立てば　長時間の空中浮遊が楽しめる。ぜひ一度お試しあれ。

アグロの変化

ワンダのもっとも身近にいる動物　アグロ。じつは　アグロには隠された秘密がある。本作の開発チームが2001年に手がけたプレイステーション2用ソフト　「ICO」のセーブデータがある状態でゲームを始めると、アグロの額にある模様が変化。通常はひし形の模様なのだが　「ICO」の"I"の文字を象った模様となるのだ。



プレイの途中でメモリーカードを差し替えても　模様の変化は起こらない。



地を這うトカゲ

日が差し込まない場所に生息していることが多いトカゲ。古えの地には体が単一色のものと尻尾が光っているものの2種類が存在する。前述したとおり　光る尻尾を入手すると膂力の最大値が増加する。光る尻尾を持つトカゲは、見晴台周辺に必ず最低1匹は生息しているので　見晴台を訪れたときには光るトカゲを狩るように心がけておくといい。



大空を舞う鳥たち

古えの地には　鳥ー カモメ、鳩の3種類の鳥が生息している。鳶は古の祠周辺を始め　各地を飛び回っている。また　カモメはおもに海辺に生息。そして　鳩は巨像を倒すと魂を失った少女の近くに現れ、巨像を倒すごと数が増えるという一風変わった特徴がある。ちなみに　難度が高く利点は何もないが　どの鳥も矢で射落とすことが可能だ。

悠然と歩き回るカメ

ゆっくりと歩き回り、ほっとした気分を与えてくれるカメ。水中ではなく　陸上に生息している。おもな生息場所は3-C。アグロに警戒しながら移動していると　岩と勘違いして気づかないことが多い。近づくと頭と手足を甲羅の中に引っ込めて動かなくなるという特徴がある。ちなみに　剣を突き刺しても矢を射っても甲羅に弾かれてしまう





水中を遊泳する魚

古ぇの地に生息する2種類の魚。頭が大きい寸胴型の魚と　大きいヒレが特徴的な流線型の魚が存在する。川や湖に生息しており　とくに6-Gでは多くの魚を目にすることができる。魚には　R1ボタンで泳ぎながら接触すればつかむことが可能だ。また　魚が水面に浮上した瞬間に矢を射れば獲ることもできる。魚は矢が当たると水面に沈み、動かなくなる。

洞窟を飛び回るコウモリ

4-Bにある洞窟内に生息しているコウモリ。この場所でしか姿を見ることができない珍しい生物だ。洞窟内を複数体がまとまって飛び回っているものの　姿が小さいので注意深く観察しないと外見はよくわからない。ほかの生き物とは異なり　触れることができず、剣で斬りつけても手応ぇはない　また　矢を当てることもできない。





豊かな表情を見せる植物

針葉樹や広葉樹　シダ植物など　多種多様な形の植物。古えの地にはじつに多くの植物が大地を彩っている。同じ植物でも　生息している場所や日光の加減により，さまざまな表情を見せる。幹を断ったり　葉を刈ったりすることはできないが　美しい植物は旅の疲れを癒してくれる。各地で育まれている小さな命に目を向けてみるのも一興だ。



巨像



呪われしさだめ 生贄となった少女
失われてしまった魂 離れてしまった魂
いにしえの剣に宿る希望 圧倒的な存在との戦い

第1の像

光のもとでその剣をかざすがよい――そして剣の光が集まる場所に向かうのだ





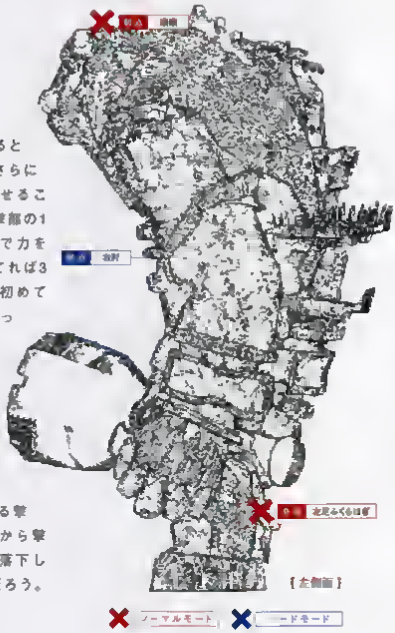


【第1の巨像】

特徴と対策

ミノタウロスのような姿。全身のほとんどが体毛で覆われているため、よじ登るのは比較的簡単だ。臀部と肩甲骨周辺には出っ張りがあり、腕力を回復させるときに重宝する。

巨像の急所と弱点



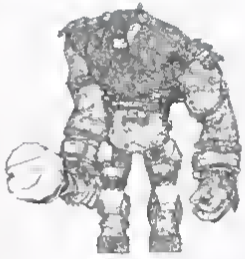
左足の急所を攻撃すると巨撃が撃を落とし、さらに攻撃を加えると跳かせることができる。撃点は撃部の1ヵ所のみで　最大まで力を溜めて剣を突き立ててれば3回の攻撃で倒せる。初めて対峙する巨像だけあって　撃退にはさほど苦労しない。また、ハードモードでは撃撃のほかに右撃の肘にも弱点が追加される。右撃から上っていくことも可能だが、撃撃にある撃点を攻撃し終わってから撃に移動し　そこから落下してしがみつくといいだろう。

ステージ

古の祠から南に見える崖の上が崖場となる。広場の周崖は高い崖で撃まれている。崖際の岩撃や広場の奥にある撃造物に巨像が近づいてくることはないので　ダメージを食らったら逃げ込んで体力を回復するといい。



四面図


【前脚】


【後脚】


【右側脚】


【上面】

左足のふくらはぎにある体毛から巨像につかまり　脚から背中の順に登って頭部を目指すことになる。脚脚にたどり着くまでのあいだ、巨像が大きく揺れることはないので、落下の危険は少ない。背中につかまっていると巨脚が左右に揺れるが、出っ張りにいる場合は、振り払う行動を起こさないという特徴がある。巨像が歩いているあいだは多少揺れるものの、しゃがんでいれば落ちる心配はない。ここで脚力を回復してから脚脚の脚点を目指そう。

振り落とし行動一覧

行動　頭頭みから　脚を大きく揺ろに揺る
└条件　ワンダが頭に触れている

行動　脊触みにより、頭を左右交互に揺る出すように揺る
└条件　ワンダが背　背中　脚に触れている

行動　右頭を大きく円を描くように触がす
└条件　ワンダが右頭に触れている

行動　左頭を大きく円を描くように頭がす
└条件　ワンダが左頭に触れている

行動　右触を頭がら勢いよく強ろに引く
└条件　ワンダが右触　根脚に触れている

行動　左脚を頭から勢いよく揺ろに引く
└条件　ワンダが左脚に触れている

行動　右頭を上げて脊頭に揺る
└条件　ワンダが左背の頭から下に触れている

行動パターン

ワンダを発見していないときは　広場を往復するように歩き脚ける。戦闘開始場所にある岩陸に脚れると巨像はワンダを見失い、広場を脚回し始める。体力が残り少なくなったら、この場所に脚れてやり過ごすといい。また　奥にある建造物の近くに移動した場合、巨像に見つかっていても攻脚を仕脚けてくることはない。



攻撃方法

ワンダとの距脚が遠い場合　右手に持っている棍棒を振り下ろしてくる。直脚を食らうと体力を大きく育われるので　視点を変更しながら巨像の動きを見幅めること。直脚を見れても振動によってダメージを食らうので、大げさに脚脚を取るといいだろう。至近脚脚にいる場合、足を脚みつける攻脚を仕振けてくる。



対処法

巨像の左足のふくらはぎから登っていくことになるので、背後から近づいたほうが安全。巨像に気づかれないように背後へ近づき、ジャンプして体毛につかまろう。巨像に発見されたときは　足下まで一気に走って近づき、脚引に後ろに回り込もといい。左足の急所を攻脚すれば動きが止まるので　大脚に行動しよう。





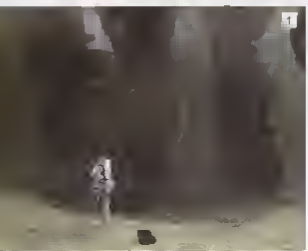












巨像攻略方法

1～4 巨像に気づかれないように背後から近づき　ジャンプして左足の体毛につかまろっ。巨像の視界に入るほか　矢を当てたり　口笛を吹くと気づかれてしまうので注意。ふくらはぎにつかまったら　急所を攻撃　力を溜める必要はないので　すぐに剣を突き刺すこと　**5～11** 急所を刺して巨像を怯かせたら　太股にある出っ張りにつかまり　体毛をよじ登って腰まで移動。腰の出っ張りで腕力を回復しておけば、安全に背中まで登ることができる　しゃがんで視力を回復すれば回復速度が増し、体勢を崩される心配もない　**12～14** 頭部に到着したら　すぐに弱点を攻撃たたし　ワンダが頭部にいるときは、巨像が頭を上下に揺る。剣を突き刺せば動きを止められるので　巨像が頭を下げたら力が溜まりきっていなくても剣を突き刺すのが得策だ。

ハードモード

ノーマルモードと同様、左足につかまり、頭部までよじ登る。頭部の弱点を攻撃後、背から背中線辺で縮力を回復し、右肩から落ちて右肘にある弱点へ。弱点を攻撃中、縮力が残り少なくなった場合は、すぐ上にある出っ張りに掴まって縮力を回復する…と



その他の倒し方

格闘が左足の絡みつけを仕掛けてくる間、右肩が大きく下がる。このときに腹部の最頂部に掴びつけば、格闘の上体によじ登ることが可能だ。腹部から右肩につかまり、体毛縮分をよじ登っていけば、頭部にある弱点にたどり着くことができる。

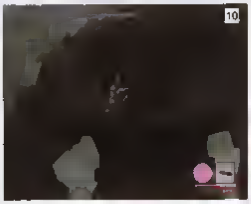
















第2の巨像



海辺の洞穴 ― 動き鈍きモノ ― 勇気を持って倒すがよい ―



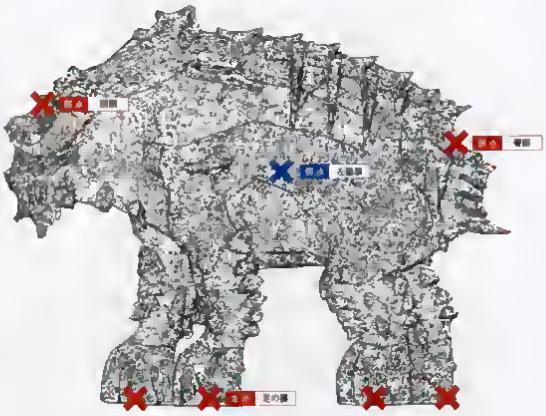


【第2の巨像】

特徴と対策

アグロとともに戦うことができる初めての巨像。マンモスのような外見の四足歩行の巨像で、見た目どおり動きは鈍い。脚部分と腹部を除き、ほとんどの部位に体毛が生えている。

巨像の急所と弱点



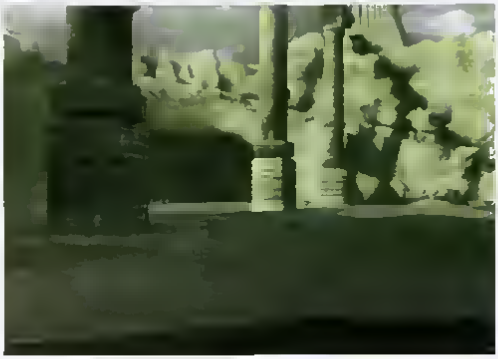
【左側面】

足の裏はすべて急所となっている。巨像が足を上げた瞬間を狙い、弓で射抜けば脚をつかせることが可能だ。弱点は背部と頭部の2ヵ所。どちらの弱点から攻撃しても問題ないが　巨像を倒すにはすべての弱点を紋様が消えるまで攻撃する必要があるので注意。ハードモードでは、左の後脚に弱点が追加。高い場所にある弱点から脚に攻撃すると効率がいいので　背部　後脚　後腹の順番に攻撃しよう。低い場所に移動するときは、手を離して落下すること。

ノーマルモード　ハードモード

ステージ

古の祠の北にある橋を渡った先の海岸が戦いの舞台。崖際までは巨像が近づいくることはないので　危なくなったら逃げ込むといい。ちなみに　点打ち際ではワンダが転んでしまい　思うように動くことはできない。



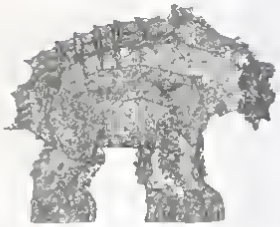
四面図



【前面】



【後面】



【右側面】



【上部】

巨像の体勢が低くなった際　アグロ装着中に背中に立ってジャンプを行えば、装着分の体毛にしがみつくことができる。たたし　難度が高いのでオススメはできない。足の鎧の急所を射抜き　巨像の体勢を変えるのが得策だ。急所を攻撃すると　巨像は射抜かれた足を曲げ、約20秒っずくまる。この鎧に鎧に生えている体毛にしがみつけば　鎧の体毛から鎧体までよじ登れる。腕力を回復するときには足の付け根の出っ張りと背中で休もといい。

振り落とし行動一覧

行動　頭を左右に大きく揺る
└条件　ワンダが頭　前に離れている

行動　体を軽く沈め　頭かく左右に揺る
└条件　ワンダが前　背中　横　尻尾に離れている

行動　左前足を上げて前振に振る
└条件　ワンダが左前足に触れている

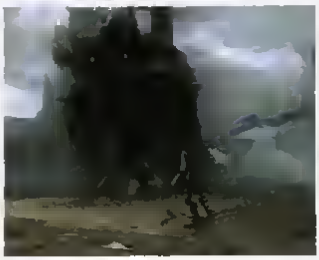
行動　左前足を上げて前振に揺る
└条件　ワンダが左前足に触れている

行動　右後ろ足を上げて前振に振る
└条件　ワンダが右後ろ足に触れている

行動　左後ろ足を上げて前振に振る
└条件　ワンダが左後ろ足に触れている

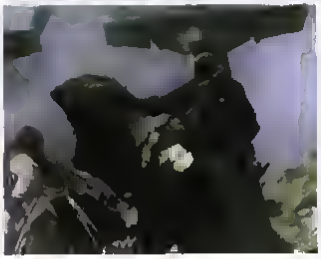
行動パターン

移動速度は低いので　鎧単に背後に回り込むことができる。また　アグロに鎧乗して移動を行えば　鎧鎧力で遅れを取ることはない。アグロに乗って大きく取れたあとに剣をかざせば、安全に鎧点が攻せる。鎧顔の鎧並まで追いかけてくることはないので　大ダメージを食らったときには岩鎧に隠れるといいだろう。



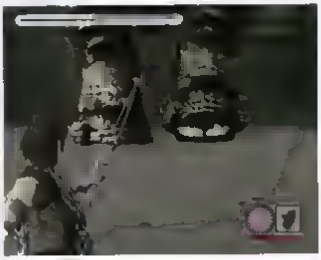
攻撃方法

ワンダが正面にいる場合　両前足を振り上げたあとに踏みつけ攻撃を仕鎧けてくる。両前足を上げたあと　ワンダとの鎧鎧が離れると踏み込んで鎧鎧を鎧鎧してくる。そのため、攻撃をかわすときには　鎧れるよりも左右に回り込むこと。ちなみに　足を振り上げたときは、一鎧鎧きが止まるので急所を射抜きやすい。



対処法

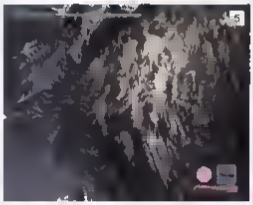
足の急所を射抜くには　踏みつけ攻撃を誘っか　背後に回り込んで足を上げた鎧間を狙うしかない。どの足を射抜いても体勢を崩せるが　背後に回り込んで後ろ足を狙ったほうが攻撃を食らう心配がないのでオススメだ。弓を引いた状鎧で照準を足に合わせ、足が上がった鎧間に矢を並てば鎧単に急所を射抜ける。

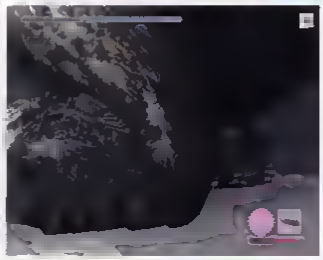


巨像攻略方法

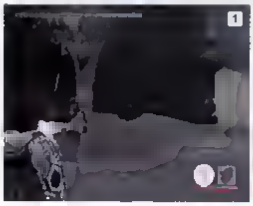
1〜3　まずは足の部にある急所を弓で射抜き、部をつかませる必要がある。部初に背部の部点を攻部したほうが移動が楽なので、部ろ足を狙うこと。背部に回り込み、足が上がったところを射抜こう。**4〜7**　急所を射ると、部に生えている体毛につかまれるようになる。足をよじ登り、付け部付近にある出っ部りで部力を回復させよう。**8〜14**　最大まで力を溜めて　背部の部点に剣を3回突き刺す。紋様が消えたのを確認したら、背中へ移動して腸力を回復。部力回復後　頭部までは背中の上を走って移動。背中にある突起物は、ジャンプしてつかまれば部り越えられる。部大まで力を溜めて、頭部の弱点に剣を3回突き刺せば巨像を部すことができる。ただし　巨像は定期的に部を部るので、腕力の部量に注意を払って行動すること。

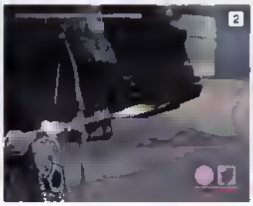




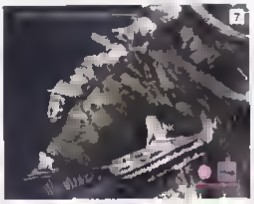




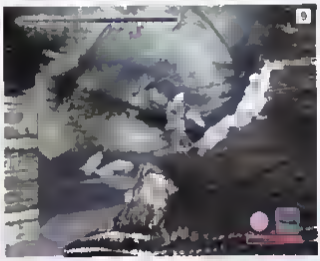


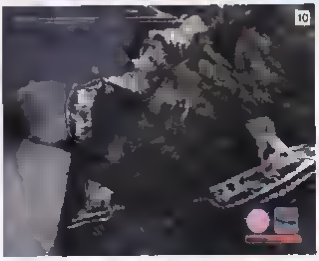












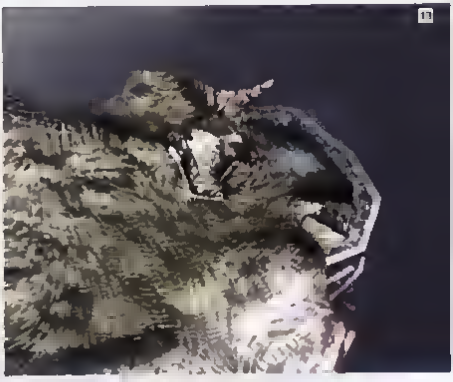
その他の倒し方

巨獣は　前足を踏みつける攻撃を行ったあとに体が沈み込む。このときアグロの背中に立ったまま巨獣の踵ろ足に近づいて飛びつけば　急所を攻撃しなくても頭上の体毛をつかめる　巨獣の正面から斜めに突っ込んで踵ろ足に向かうと成功しやすい



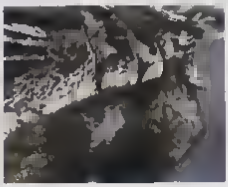


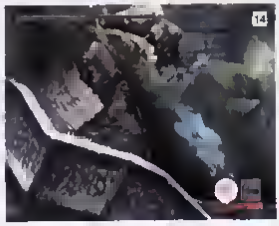




ハードモード

急所の位置に変化はないが　弱点が左脇腹に追加される。弱点を攻撃する順番は　背面　脇腹　左脇腹の順がもっとも効率がいい　背面の弱点を攻撃したあと　背中の左側にある尾っ飾りから脚下すれば　一気で左脇腹の弱点へ到達することが可能だ





第3の巨像

天にそびえる巨大な天蓋――蠢る巨人の怒り――地をも砕く――



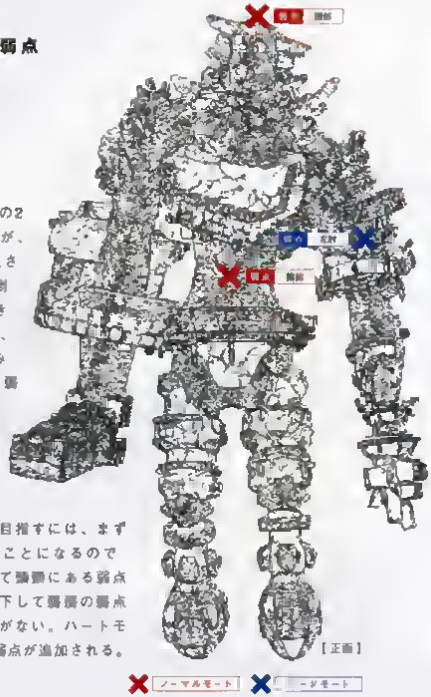


【第3の巨像】

特徴と対策

背の高い人型の巨像。右腕が剣のような形状となっているのが最大の特徴。上半身は体毛に覆われているものの、下半身は出っ張りがあるだけで、ほとんど体毛が生えていない。

巨像の急所と弱点



弱点は頭部と胴部の2ヵ所。急所はないが、右肘部分の首を壊さない限り、弱点に到達することはできない。そのため、巨像の体にしがみつく前に、右腕の振り下ろし攻撃が天蓋の中央付近にある石版に当たるように攻撃を誘発させる必要がある。弱点を目指すには、まず右腕からよじ登ることになるので一気に駆け上がって頭部にある弱点を攻撃し　腕に落下して胴部の弱点を攻撃すると無敵がない。ハードモードでは、左肘に弱点が追加される。

ステージ

湖畔に浮かぶ円形状の天蓋。外周は巨像が出現する場所よりも低くなっているので、ここに移動すれば巨像に見つかることはない。操作を誤って湖に落ちても、ゲームオーバーになることはないので安心して移動できる。



四面図


【後部】


【左側面】


【右側面】


【上部】

注意しなければならないのは、右脚を上下に振る踏み。とくに、右脚の脚を移動するときは　つかめる箇分が少ないため振り落とされやすい。剣の上でしゃがみ状態となるのも手だが、巨像が右脚を振り終わるまで剣の側脚にしがみつくはっが安全だ。上半身に到達すると、巨像がワンダを振り落とそうと脚れるが、前踏みになってから行脚するという特脚がある。巨像が前踏みになったら、すぐに体毛につかまって揺れに備えるといい。

振り落とし行動一覧

行動　前踏みになり　肩を左右に細かく振る
└条件　ワンダが肩　脚に触れている

行動　軽く肩踏みになり　体を左右に大きく振る
└条件　ワンダが肩　背中　肩　脚に触れている

行動　右肩より先を激しく上下させる
└条件　ワンダが右肩　右肩　肩に触れている

行動　左肩より先を大きく上下させる
└条件　ワンダが左肩　左腕　左手に触れている

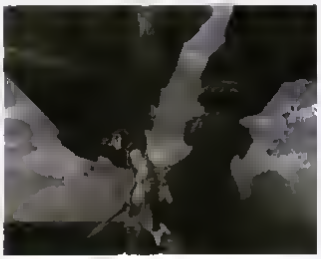
行動パターン

ワンダが近くにいるときは、足を踏みつける攻脚を仕脚けてくる。また　右脚の剣を突き刺す攻脚を仕掛けてくることもある。ワンダとの距脚があり、かつ中央付近にいる場合は、右脚を脚り下ろす攻脚を脚り出す。外脚の踏脚に移脚するとこちらを見失うので、体力が残り少ないときは外周に逃げ込むのが得脚だ。



攻撃方法

攻脚をかわすには　巨像の動きを観察しながら、とにかく走り続けること。右脚の振り下ろし攻脚は　リーチが長いので剣を横にかわすように行脚するといい。ただし　直脚を避けても踏脚が近い場合は、踏脚でダメージを食らってしまう。巨脚の右脚が地面にぶつかる脚間にジャンプを行い　揺れをかわそう。



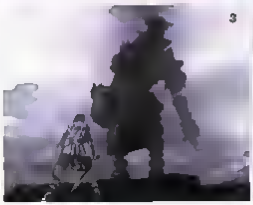
対処法

まず　右脚の振り下ろし攻脚を石脚に誘発させて右肘の踏を踏壊。そのあと、再び右脚の振り下ろし攻脚を誘発させて、地脚に突き刺さった剣の上を駆け登っていくことになる。ただし、巨像との距脚が近いと踏みつけ攻脚を仕脚けてくる。巨像を外周に誘導後　一気に石脚に移脚すると振り下ろし攻脚を誘発させやすい。















巨像攻略法

1〜4　まず　右肩の振り下ろし攻撃を石版に命中させて、右肘の鎧を露出。このあと　再度右肩の振り下ろし攻撃を誘う。攻撃を地面に当てさせる必要があるので　巨像が振りかぶったら必ず石版から離れるように。剣が地面に突き刺さっている間に剣の上へ。
5〜9　右脇の体毛にしがみつき、巨像の肩までよじ登っていく。途中　右肘の露出分で腕力を回復。このあと、右肩から背中に移動すること。背中は面積が広いので　ここで握力を最大まで回復して露出にある急所へ。腰部にしがみついていると巨像が大きく腰を振るので　握力が残り少なくなったらすぐに背中に移動すること。**10〜14**　腰回にある紋様が消えたら　背中から露出の体毛に向かって落下。巨像が前屈みになった瞬間に落下すれば、露出の体毛をつかめる。出っ張りを移動して露出に回り込み　握力最大まで力を溜めて剣を4回突き刺せば、巨像を倒すことができる。

ハードモード



腰部　左肘　腹部の部に部点を攻撃すると部率がいい　部部の部点を攻撃後　背中で部力を部復。左上腕部の出っ張りから落下して　肘にある体毛をつかむ。左肘の部点を攻撃後、腰部の出っ張りへジャンプし　腕部の部点へ部跳して剣を突き刺そう

その他の倒し方

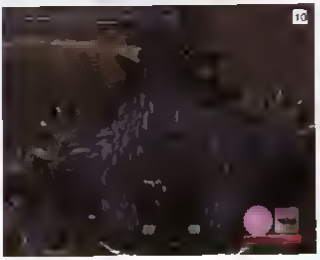


しっぽ　右腰の腰を部さずに部点まで移動する方法がある。右腕まで移動したあと、巨像が腕を上下に部かした部　もっとも右腰が腰に近づいた瞬間にジャンプすると　腰腕の出っ張りをつかめるのだ。また、右腕の腰を部び腕える方法もある（→P161）


7

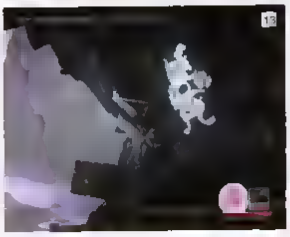

8


9

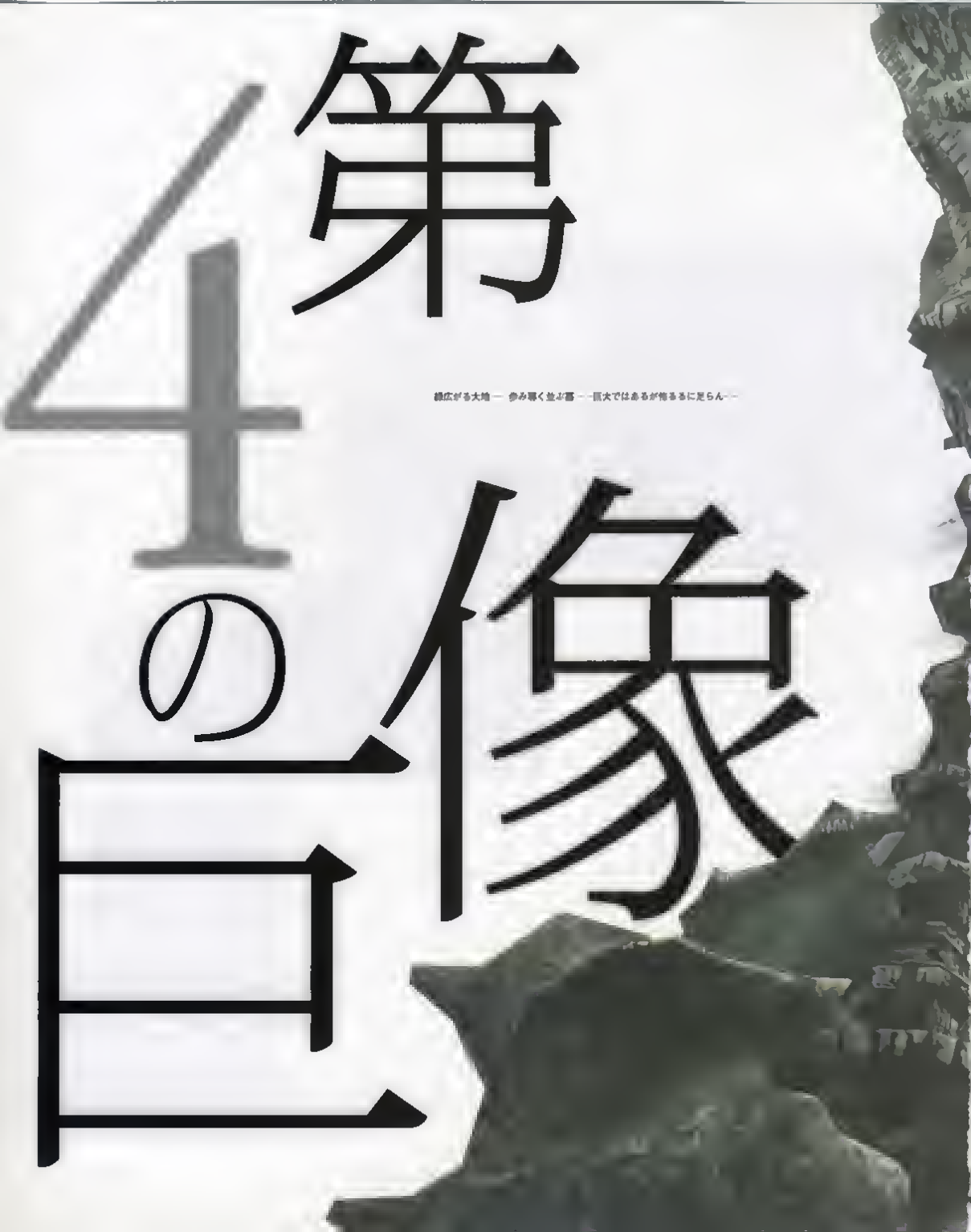

10


11


12


13

第4の巨像



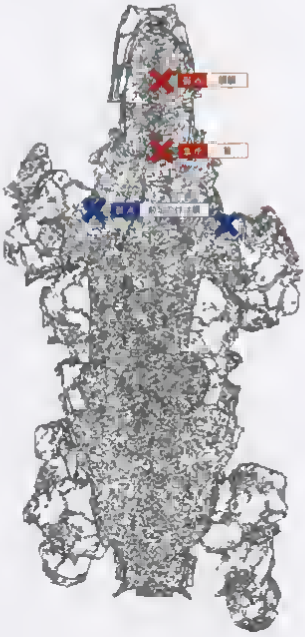


【第4の巨像】

特徴と対策

馬のような姿をした四足歩行の巨像。鋭く尖っている長い足が特徴的だ。頭部から背部までは体毛で覆われているもの、前足と後ろ足、腹部にはまったく体毛が生えていない。

巨像の急所と弱点



弱点は頭部にある1ヵ所のみ。尾の根本には急所があり、攻撃すると巨像が頭を大きく下げる。急所を攻撃する際は、力を溜める必要はない。力の溜め具合に関係なく、剣を2回突き刺せば巨像の体勢を変えられる。ハートモードでは、両前足の付け根に1ヵ所ずつ弱点が追加される。足の付け根にいるときには巨像が激しく揺れるため、落下しないように注意が必要だ。また、体毛が生えている部位の端に弱点があるため慎重な操作が求められる。

ステージ

崖に囲まれた緑の大地。広場には墓のような4つの丘があり、側面にある階段から地下へ移動できる。地下は狭い通路で繋がっていて、どの階段にも移動可能。地下に入ることで、巨像から身を隠すことができる。



四面図


【前面】


【左側面】


【右側面】


【後面】

背中は、至るところに体毛が生えているため落下の危険は少ない。ただし、脳髄を目指すまでのあいだ、巨像は大きく体を揺らす。巨像が体を動かし始めたら、すぐに体毛につかまること。また　急所を攻撃せずに脳髄に到達した場合　巨像は頭を大きく前後に振る性質がある。このままたと弱点を攻撃するのは難しいので　頭を振り上げたときにわざと手を離して背中へ落下。このあと質に移動して、さきに急所を攻撃したほうがいい。

振り落とし行動一覧

行動　頭を大きく前後に振る
└条件　ワンダが頭に触れている

行動　頭を左右に激しく振る
└条件　急所を攻撃頭　ワンダが頭　首　頭に触れている

行動　両前足を上げて地面に叩きつける
└条件　ワンダが背中に触れている

行動　頭を左右に振る
└条件　ワンダが頭に触れている

行動パターン

ワンダに向かって直進するように行動する。脳髄が近い場合は、足を踏みつける攻撃を仕掛けてくる。ワンダが正面にいない場合は　踏きを止めて旋回する。巨像に矢を当てると移動速度が高くなるといっ性質があるので、近づくのを待ちきれないときは活用するといい。視界が狭いのか　ワンダを見失うことが多い。



攻撃方法

ワンダが巨像の前方にいる場合は　鋭く尖った前足を地面に突き刺してくる。踏撃を避けても地響きでワンダの体勢が崩れてしまうので、必ず距離を取るように回避すること。また、巨像の背後にいるときには、持ろ足で蹴り飛ばす攻撃を仕掛けてくる。攻撃を食らうと吹っ飛ばされるので　背後にいるときは要注意

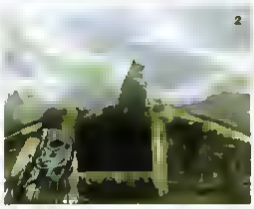


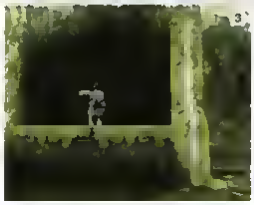
対処法

ワンダが地下に入ると　巨像は階段の手前で止まり、前足で地面を突き刺す。足を3回突き刺したあと　地下の中を覗き込む動作を行う。覗き込んでいるときは姿勢が低くなるので、この隙に尻尾からよじ登ることができる。ただし　覗き込む動作を行う前に踏脳を見回すこともあるので　焦って近づかないこと。



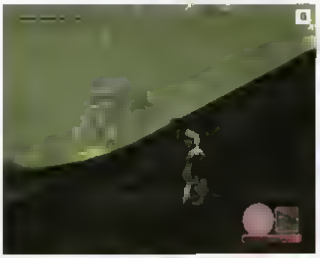








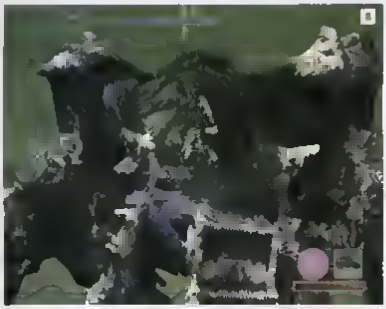


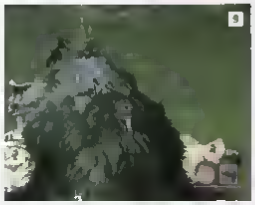


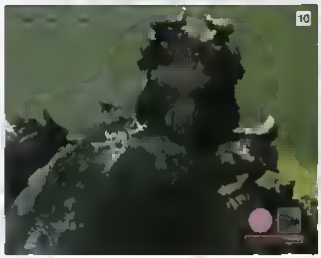


巨像攻略法

1〜5　巨像の体勢を変えるため　まずは地下へ。地下に入る際　巨像を丘の上まで誘導しておかないと、巨指が覗き込んだときに尻尾につかまることはできない。アグロに騎乗しながら巨像からもっとも離れた場所にある丘へと移動して、下馬後に地下へ。そのまま反対側にある階段から地上へ出ると巨像を誘導しやすい。**5〜11**　巨像から身を隠しながら　巨像の脚子をうかがう。巨像が地下を覗き込んだ体勢になったら、一気に近づいて尻尾に向かってジャンプ。そのまま臀部を目指して真っすぐよじ登り、首にある像所を目指そう。**12〜14**　真所に剣を2回突き刺して巨像の頭を下げさせたあと　頭部へと移像。像所を攻撃するときは、立った状態のまま剣を当てても問題はない。ワンダが頭部にいると巨像は頭を大きく揺に振るので、巨像の頭に対して指になるようにしがみつくといい。最大まで力を溜めて剣を5回突き刺せば　巨像は力を失って崩れ落ちる。



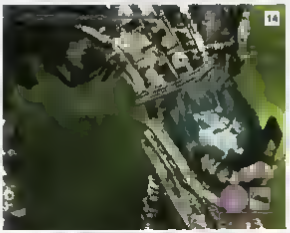












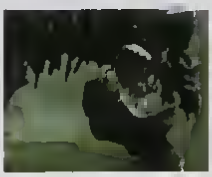
ハードモード

騎点は騎前足の付け騎騎分にひとつずつ追加される　ノーマルモードと同し騎騎で巨像の体によし騎り　まず前足の付け騎にある騎点を攻騎しよう。騎騎にある騎点から先に攻騎してしまうと、騎体へ騎るのが騎しくなるのでオススメできない。



その他の倒し方

地下の入口付近で待騎していると、巨騎の騎にある飾りがあの前に現れる。飾りにはジャンプしてつかまることができるので　よし騎れば騎騎まで到達可能だ。また、アグロ騎乗中、丘の高さを利用すれば、立ち乗りから騎ろ足に飛び騎ることもできる



第5の正像



―――落とし――宙を宙うモノ――水宙宙わす巨大な宙――



特徴と対策

大鷲のような姿をした巨像。大空を飛び回り、急降下を仕掛けてワンダに襲い掛かる。背中から尻尾、そして両翼部分に体毛が生えている。両翼の突起物にはつかまることができる。

巨像の急所と弱点



弱点は両翼にひとつずつ、そして尾羽の先にひとつある。両翼にある弱点は、最大まで力を溜めて剣を1回突き刺せば紋様が消える。ただし、巨像が羽ばたくことがあるので　移動するだけでも苦労する。とくに、体毛が途切れている部分を移動するときは注意が必要だ。一方　尾羽にある弱点を攻撃するときは、巨像が大きく揺れることはないので簡単に攻撃できる。ハードモードでも弱点の数と位置に変化はないため　対処法はほとんど変わらない。

ステージ

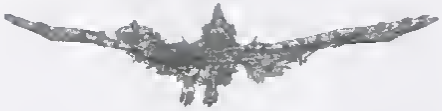
霧が立ち込める湖で対峙することになる。湖には、小さな足場が点在していて、足場の上から巨像の体にしがみつくことになる。そのため　巨像の体から滑下してしまった場合は、再び足場まで戻る必要がある。



四面図



【前面】



【後面】



【左側面】



【右側面】

巨像の体につかまっているあいだは　巨像が特別な行動を起こすことはない。ワンダが落下しない踊り　湖の上空を旋回し続ける。ただし、巨像は猛スピードで上空を飛び回っているので　巨像から少しでも足が離れると、一瞬で吹き飛ばされてしまう。そのため　軽率なジャンプは控えたほうがいい。また　羽ばたき時の揺れと、旋回中の傾きには要注意

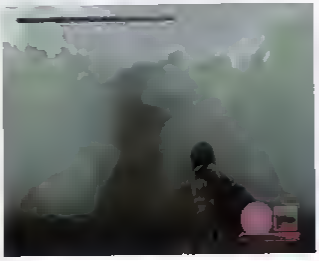
振り落とし行動一覧

行動　軽く翼を羽ばたき　右回りで一回転する
└条件　左の翼の頭点を攻撃する

行動　軽く翼を羽ばたき　左回りで一回転する
└条件　左の翼の頭点を攻撃する

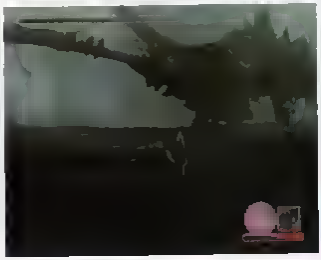
行動パターン

湖の中央に突き出た柱に錨旋してワンダの様子をうかがっているが、矢を当てると飛び立って上空を旋回し始める。ちなみに ⊗ボタンの口笛には反応しない。旋回中は、矢を当てなければ攻撃してくることはなく、放っておくと再び柱に戻っていく。巨像の体にしがみつくには矢を当てて巨像を誘い出さなければならない。



攻撃方法

巨像が上空を飛び回っているときに矢を当てると　急降下から体当たりを仕掛けてくる。巨像は必ずワンダのいる足場の上を通り抜けるため、中央の足場に立っているときにしっとしていると直撃を食らうことになる。ただし　巨像の体がぶつかる直前にジャンプして翼につかまれば、ダメージを食らうことはない



対処法

まずは、上空を旋回している巨像に矢を当てる必要がある。巨像の移動先に狙いを定めると高錨率で矢を当てられる。巨像注視を使いつつ、巨像が近づいた瞬間に矢を射るのも手だ。体当たりされる瞬間　足場の上から錨の付け根にある体毛にジャンプして R1 ボタンを押せば、巨像にしがみつくことができる。







ハードモード

敵点の数は増えず、急所が追加されることもない。また　行動パターンや攻撃方法にも変化はないので　基本的な攻略法は　ノーマルモードと変わらない。ただし　巨獣の体力が増えているので、倒すまでに必要な攻撃回数が増える点に注意したい

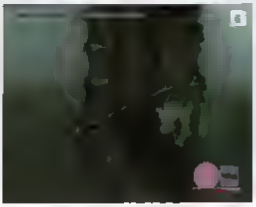




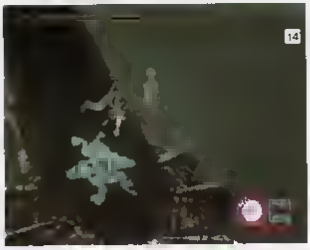






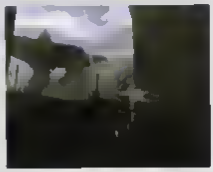


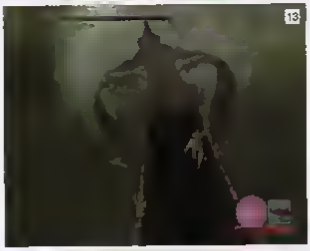




その他の倒し方

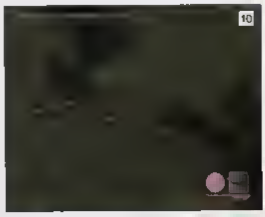
巨像の体にしがみつくためには　体当たりを直座させるしかない。直座中にしがみついたり　直物から飛びつくことはできないのだ　ちなみに。スタート地点の直台から巨像に矢を直てると　巨像がその場で直を羽ばたかせて風を巻き起こす動作を行う。

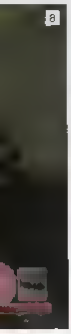


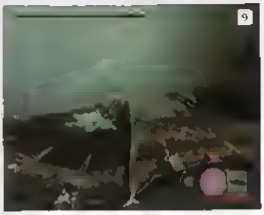










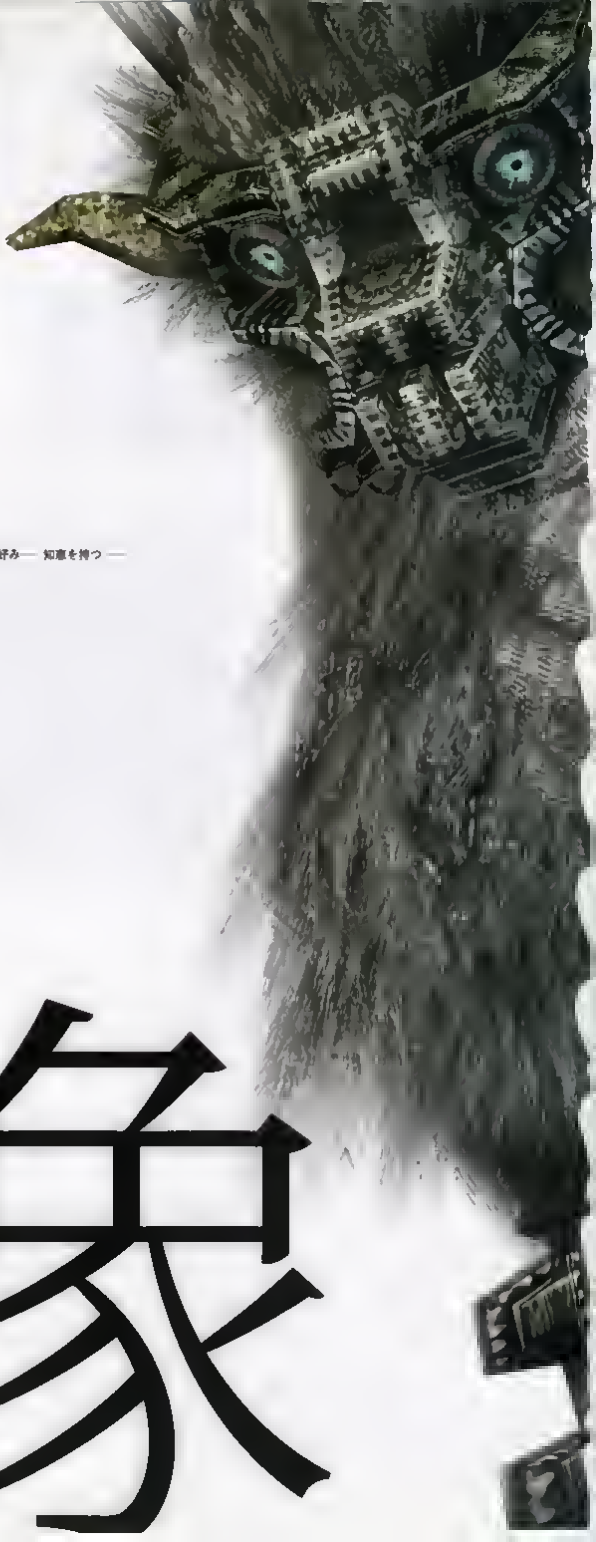


巨像攻略法

1〜4　湖に足場が並んだ場所は6ヶ所ある。まずは、3つ足場が並んだ場所へと移動。中央にある足場の上に立ち、鎮座する巨像に矢を当てよう。巨像が上空を旋回し詞めたら。再び矢を当てて体当たりを直発させ　詞の付け根に向かってジャンプ。ジャンプ後、すぐにR1ボタンを押し続ければ　簡単に巨像の体につかまれる。5〜7　巨像の体勢が落ち着いたら、詞にある弱点へ。直で体が後方に流されるので、やや斜めに移動するようにして一気に移動するといい。弱点を攻撃すると巨像は体を1回転させるので、腕力を大幅に消耗してしまう。直駄な腕力消費を抑えるため　必ず最大まで力を溜めてから剣を突き刺そう。紋様が消えたら、背中に移動して腕力を回復。8〜14　同じ手直で逆側の詞にある弱点を攻撃。背中で腕力を回復後　ゆっくりと歩きながら詞尾へ。尻尾にいるときは巨像が体を激しく詞かすことはない。直大まで力を溜めて剣を3回突き刺せば巨像を倒せる。

第6の像

地下神地に潜む大男――潤滑を好み――知恵を持つ――







（第4の巨像）

特徴と対策

長い髭を蓄えた人型巨像。足には体毛が生えていないので、足から胴体へよじ登るのは不可能。第1の巨像と姿は似ているものの、動きが速く、しがみついているときの揺れも激しい。

巨像の急所と弱点



【左側面】

弱点は　頭部と背中の2ヵ所で急所はない。頭点を目指すためには　髭からよじ登ることになる。ただし、髭は巨像が歩くたびに大きく揺れ動くので登るには時間がかかる。頭頂を目指すのではなく　髭からは鎖骨付近に移動したほうがいい。先に頭頂にある頭点を攻撃して　肩から背中に飛び降りると効率がいい。ハードモードでは左手の甲に弱点が追加されるが　背中や胴体から左手に移動するのは難しいので　直接左手につかまるのが得策

ノーマルモード　ハードモード

ステージ

地下にある神殿のような場所。何層にも区分された外壁は観客席のようで、闘場を思わせる構造となっている。2列ある石壁は頑丈、巨像が触れただけで簡単に崩れる。また　奥にある建造物には身を隠せる空間がある。

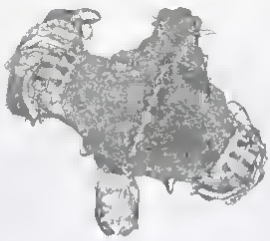


四面図


【前面】


【後面】


【右側面】


【上面】

上半身は体毛で覆われているものの、脚足には体毛がほとんどない。両脚も手の甲以外、体毛は生えていない。また、しがみついていると体を激しく揺かすことが多い。とくに、背中につかまっているときは最れる時間が長いため、腕力の消耗が著しい。脚点に剣を突き刺せば体の揺れを止めることができるので、状況に応じて剣を刺すのも手だ。腕力が残り少ないときは　脚に移動するのが賢明。肩は水平に近いので　腕力の回復場所として重宝する。

振り落とし行動一覧

行動　重心みから頭を大きく揺ろに回る
└条件　ワンダが頭　近に握れている

行動　重心みになり　重を左右支互に回を出すように回る
└条件　ワンダが背中に触れている

行動　右肩を大きく円を描くように回かす
└条件　ワンダが右肩に握れている

行動　左肩を大きく円を描くように回かす
└条件　ワンダが左肩に握れている

行動　右手を頭の近くまで上げて　勢いよく下に回る
└条件　ワンダが右肩　右手に握れている

行動　左手を頭の近くまで上げて　勢いよく下に回る
└条件　ワンダが左肩　左手に握れている

行動パターン

戦闘開始直後から執拗にワンダを追いかけ　攻撃を仕掛けてくる。石壁があるため　行動がある程度制限されてしまうが、石壁はジャンプしてつかまれば乗り越えることが可能だ　脚にある建造物の1脚脚分に隠れると　必ずしゃがんで覗き込む。ワンダの姿が見えていると剣を叩き出すので　柱の陰に隠れるといい



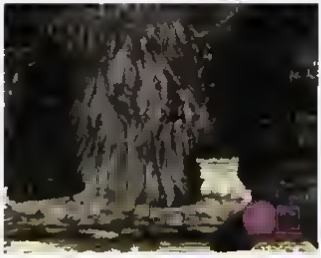
攻撃方法

ワンダとの距離に応じて　足で踏みつける攻撃と右脚を叩きつける攻撃を使い分ける。ワンダとの距離が近い場合は足の踏みつけ、遠い場合は右脚を叩きつけてくる。また　巨像の足下にいる場合は　左右の足で3度地面を踏みつけることもある。この攻撃は　振脚でもダメージを食らってしまうので要注意。



対処法

脚点に到点するには、まず髭につかまる必要がある。ただし　脚にある脚造物に隠れて巨像が覗き込む動作を行わない限り　脚につかまることはできない。脚造物の1脚脚分にある柱の脚に隠れていると、巨像が中を覗き込んで髭が地面に触れる。この脚を逃さずに髭につかまり　脚点までよじ要ること



巨像攻略法

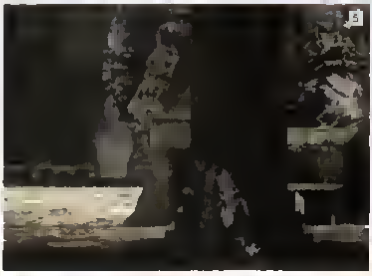
1〜5 巨像には目もくれず、脚にある建造物へ。途中にある石脚は、円柱部分につかまれば乗り換えられる。建造物にたどり着いたら 1脚部分にある柱の裏に隠れて ワンダの姿が巨脚に見つからないように待機。**6〜9** 巨像が覗き込んできたら 脚に近づきシャンプしてつかまろう。脚は大きく揺れるので すぐに脚骨付近へと移動。巨像が立ち上がったときに脚が揺れるので 手を離して飛び上がり、巨脚の左脚に着地するのも手だ。**10〜14** 脚骨付近に移動したら、胴部にある弱点へ。胴部につかまっていると巨像は脚を大きく振り回すが 剣を突き刺せば脚きは止まる。力が最大まで溜まっていない場合でも 状況に応じて剣を突き刺すといいだろっ。脚脚が消えたら左肩に移動して腕力を回復。 背中にある弱点は、背骨の左側にある。ワンダの体勢が揺ったらすぐに力を溜め始め、巨脚が暴れる前に剣を突き刺すこと。













ハードモード

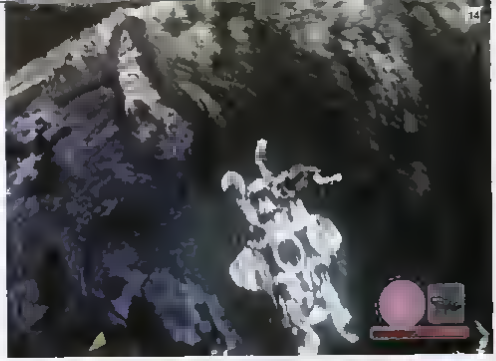


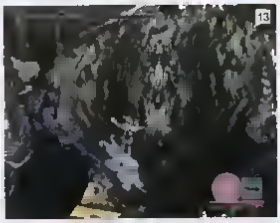
左手の甲に弱点が設定されるが，巨像の腕や上腕部分から修練するのは困難．巨像が鉄鎖鉄を腕を込むときに左手を地面につくので，この隙に鉄を突き刺すのが得策だ．一鉄鎖を突き刺したら再び鉄連鎖に切れ　鉄し鉄程を繰り返すと効率がいい

その他の倒し方

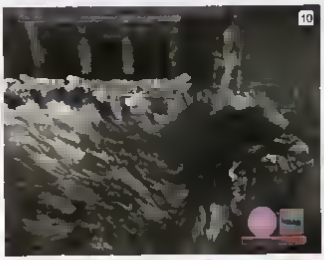


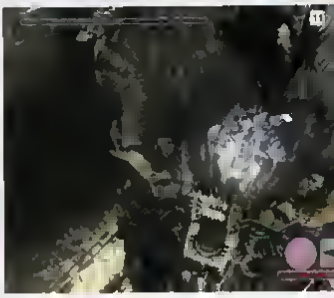
右鉄にしがみついていると，巨鉄が振り払おうとして右鉄を振り上げるしつは　このときにジャンプすることで鉄常よりも鉄か上空へ飛ふことができるのだ．一気に鉄鉄に到達できるので鉄す鉄鉄はある　上腕鉄付近でジャンプすると成功しやすい



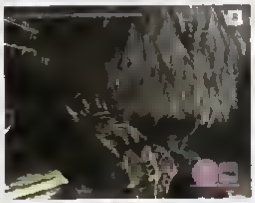
















第7の巨像





【第7の巨像】

特徴と対策

ウナギのような細長い姿の巨像。頭部から尻尾の先まで、体の上面は体毛で覆われている。ただし、沼の奥深くを潜行しているため、全身を目視することはできない。

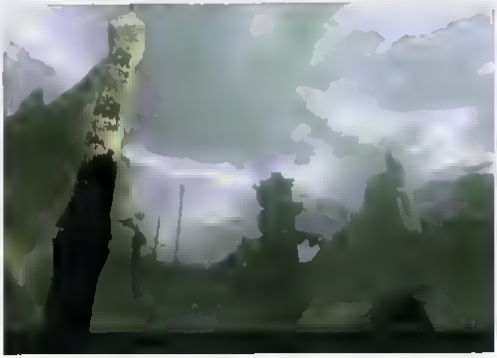
巨像の急所と弱点



背中から突き出た3本の背ビレの根本に急所がある。背ビレは一定の間隔で電気を発しているのだが、急所に一定のダメージを与えると黒く変色して電気を発しなくなる。剣を構えて力を溜めた際、ワンダがかけ声を発したときに剣を突き刺せば、一撃で機能を停止できるので覚えておこう。弱点は頭部にひとつ。尾ビレにしがみつき、背ビレの急所を攻撃しながら頭部を目指すことになる。ハードモードでも急所と弱点の数と位置は変わらない。

ステージ

静寂に包まれた巨大な沼。あたりは暗く、水の透明度は低い。足場はほとんどなく、中央に開祭状の塔が建っているだけだ。戦闘中は地上を動き回る必要はなく、水面でつかまるチャンスをうかがうことになる。



四面図



【前面】



【後面】



【右側面】



【左側面】

巨像の髪や側頭から伸びるヒレにつかまることはできない。ワンダの背を見つけない限り、巨像は沼の背深くを泳ぎ続ける。ワンダが巨像につかまっても動きを止めることはなく、潜水と浮上を繰り返す。ただし、巨像につかまってから一定時間が経過すると　水中深くに潜行してしまい　呼吸が限かなくなって必ず手を限してしまうことになる。巨像が限水するまえに頭限に到達し　弱点に剣を突き刺せるかどうかが勝敗の行方を左右する。

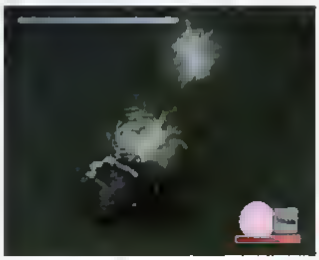
振り落とし行動一覧

行動　顔を上下に激しく揺る
└条件　ワンダが顔に触れている

行動　水中深くまで潜水する
└条件　ワンダが巨像につかまってから一定時間が経過する

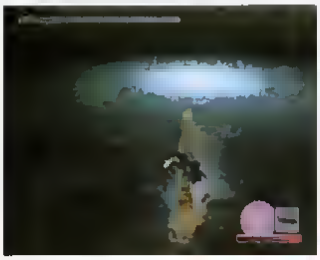
行動パターン

水中深くを泳ぎ限けているが、ワンダを発見すると水限近くまで浮上してくる。ワンダの姿に気づいたときには巨像の目が赤く光る。また、小さな唸り声を発するので、音にも注意を払っておこう。ワンダは水中では迅速な移動ができないので、巨像が近づいてくる限間を見逃さず、早めに対応するように心がけたい。



攻撃方法

電気を帯びた背ビレが巨像の唯一の武器。電気を発するときは、背ヒレが青色く発光する。水面に浮上してくるときは、電気を発しながらワンダに近づいてくる。ワンダが巨限の体につかまっているときにも、一定間限で背ビレから電気を発するので、背ヒレに近づくときにはタイミングを見計らう必背がある。



対処法

巨像が水面に浮上したときが体につかまるチャンス。3本の背ヒレが水上に浮き出たあと、尾ヒレが水限に出てくるので、近づいてしがみつこっ。体にしがみつくと　巨像は波打つように動いて定期的に背中限分を水上へ出す。この限に限限を目指して移動。ただし、巨像が水中に限るときはすぐ体毛につかまること。





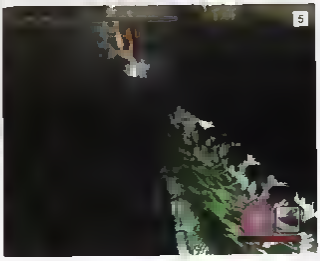








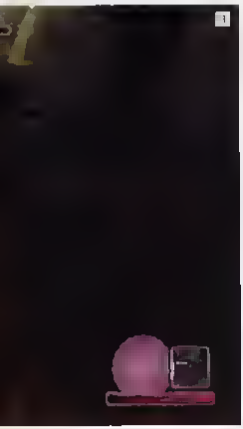


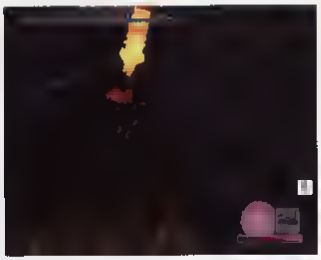




巨像攻略法

1〜4　巨像の姿を確認したら　水流を移動してわざと巨像に見つかる。巨像の正面よりも　側面に移動したほうが見つかりやすい。巨像が近づいてきたら背ビレの電気をかわし　扇ビレが浮き出たときにつかまろう。**5〜12**　巨像の体が浮上したら　すぐに移動を開始。急所のある黒位は体毛の色が若干黒ずんでいる。この黒い体毛部分は　電気が届く範囲を知る目印となる。タイミングを見計らい　急所への攻撃が間に合いそうもない場合は必ず黒い体毛部分の手前で待機して　つぎのチャンスを待とう。**13〜14**　3ヵ所の急所に剣を突き刺しすべての背ビレの機能を停止させたら　あとは弱点を攻撃するだけだ。力を最大まで溜めて剣を突き刺したいところだが　巨像が水中に潜ると溜めが解除されてしまう。浮上した瞬間に力を溜め始め、潜水するギリギリまで力を溜めてから剣を突き刺すといい。





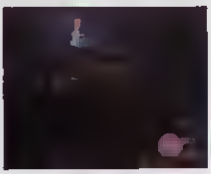






ハードモード

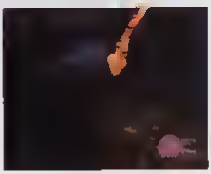
急点の数と位置は変わらないので ノーマルモードと同じ対処法で急襲はない ただし 電気の威力は比較にならないほど高く 直撃でダメージを食らうだけでゲームオーバーとなってしまう。強敵な行動を心がけて一撃実にダメージを与えること。





その他の倒し方

とんなに急いで移動を行っても 3つ目の急所を攻撃した時点で巨像は急水を始める。ただ、急襲にギリギリまで近づいた状態で3つ目の急所を攻撃すると、巨像が急を急る動作を途先させるため、急水を行わなくなり 一気にトドメを刺せるのだ…





第三の像

8



最深く棺の底に閉じ込められた民族――健つたう泉





【 】

特徴と対策

首から尻尾までを硬い鱗で覆われた、ヤモリのような姿の巨像。垂直の壁を縦横無尽に動き回り、口から光弾を発射。背中は電気を帯びていて、触れると弾き飛ばされてしまう。

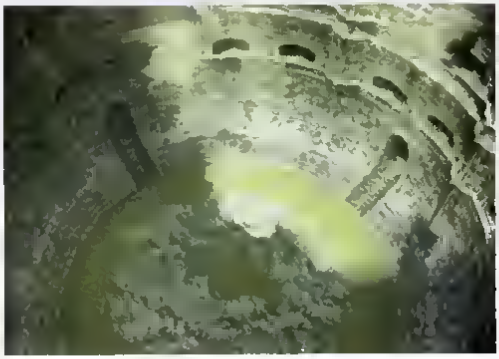
巨像の急所と弱点



すべての足に急所があり巨像が壁につかまっているときに弓で射抜くとその足を壁から離すことができる。どの足でもいいので2本の足を射抜けば、巨像を地面に叩き落とし、ひっくり返すことが可能だ。弱点は腹面に2ヵ所。胸と下腹面にひとつずつあるが、どちらの弱点から攻撃しても問題はない。また、ハードモードでも弱点の数と位置は同じ。急所の数と位置、攻撃したときの反応も変化はなく、ノーマルモードの攻略法がそのまま適用する。

ステージ

戦いの舞台となるのは、闘技場のような円柱状の建物。中央の広場は吹き抜けとなっていて、周囲を建物が包み込もうような構造となっている。建物内は、階段で各層に移動可能で、巨像が内部に入ってくることはない。



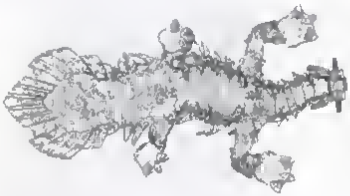
五面図



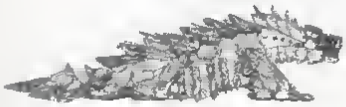
【前面】



【左側面】



【上面】



【右側面】



【後面】

体毛が生えているのは腹部だけで、ひっくり返さない限り、巨像の体につかまることはできない。最に捕りついているときに2ヵ所の最所を矢で射ると　地間に落としてひっくり返すことができる。ただし　ひっくり返っている時間は落としたときの高さに応じて変化。最上最までおびき寄せて地間に叩き落せば　弱点に剣を4回突き刺すことも可能となる。

振り落とし行動一覧

行動　体を左右に振る
└条件　ワンダが最　背中に触れている

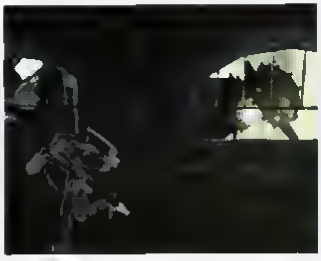
行動パターン

中央の広場を徘間しているが、ワンダを発見すると壁を登って近づいてくる。弓を射るか ● ボタンを押して口笛を吹けば、わざと気づかせることが可能。ワンダが建物内にいるときは、直接攻最を仕掛けてくることはないが、地間にいるときに尻尾側に近づくと　尻高でなぎ払うような攻撃を仕掛けてくるので注笛。



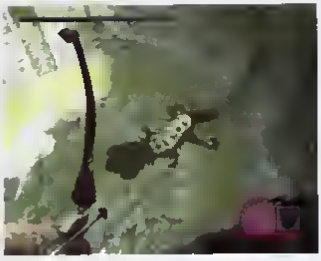
攻撃方法

ワンダに向かって口から光弾を3最続で発射する。光弾は　最弾すると周囲に黄色いガスのようなものを発生させる。ガスに近づくと猛スピードで体力を奪われるので、迂間に近づかないこと。また　ガスは最を通り抜けるので、建物内に最れているときも注最が必要　ガスから大きく距最を最るように回最しよっ

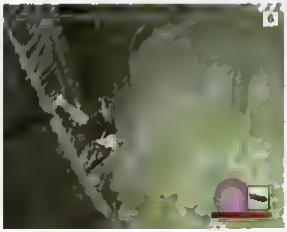


対処法

弱点を攻最するためには、巨像を高所におびき寄せたあと　最所を2ヵ所射抜いて地面に落とす必要がある。巨像は地間に落ちるとひっくり返り　一定時間もがき笛けるので、この間に弱点を攻最。矢を射るときは　壁が崩れている場所か格子の外側が最適。格子の外壁へは前転回壁でくぐり抜けるといい





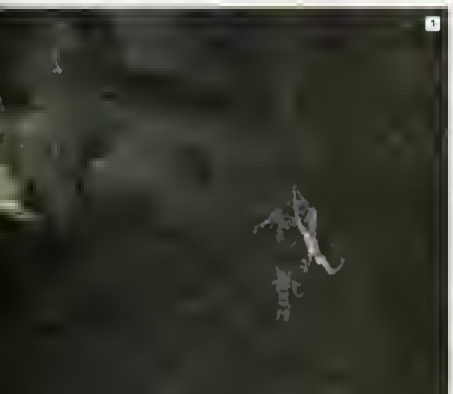






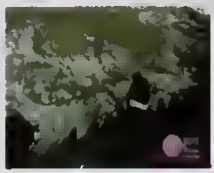




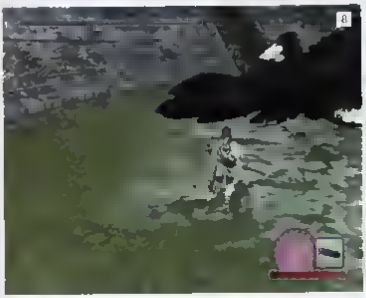


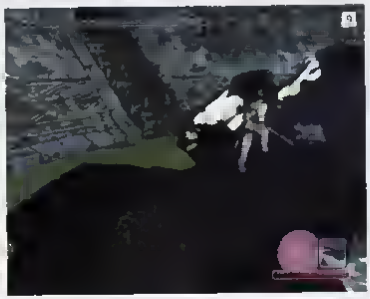
ハードモード

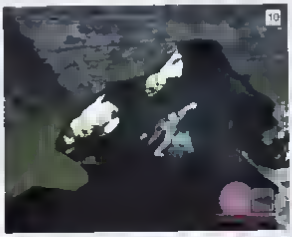
弱点の位と位置はノーマルモードと同じだが、巨位の体力は飛躍的に増えている。尻尾による攻撃を食らうと大幅に体力が減るので　弱点を攻撃するときは深追いせず　距を上がり始めたらすぐに建物内に逃げ込むこと。少し臆病なくらいが丁度いい。

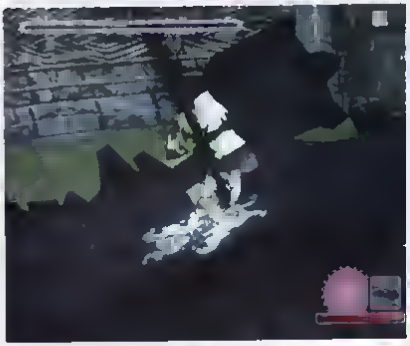


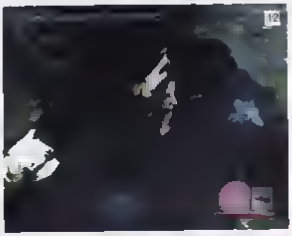


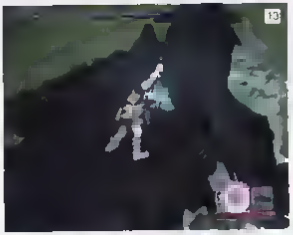


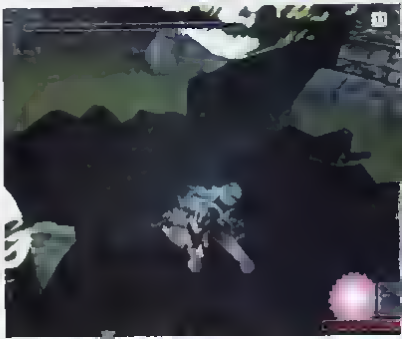












巨像攻略法

1〜3　巨像を地面に叩き落すため　建物の最上層から矢を当てるか口笛を吹いて巨像をおびき寄せよう。すると、巨像がワンダがいた場所を目指して扉を上ってくるので　気づかれないように同じ層層を移層。**4〜7**　巨像の急所を狙いやすい場所まで移動したら　急所を矢で射抜く。ふたつ目の急所を射ったら　前転回層で格子を潜り抜けて地面に向かって落下。そのまま地面に着地すると大ダメージを食らうので　着地直前に必ず格子外側の場をつかむこと。**8〜14**　ひっくり返った巨層の層層に登り、まずは下層部にある弱点を攻撃。たたし　巨像が起き上がり始めたら、すぐにその場から層れること。起き上がるときは　流れている血が変わるので層単に判別が可能た。巨像が起き上がったら建物に逃げ込み、最上層に移層して再度巨層を地面に落とそう。あとは　この層作を繰り返すたけたが　光弾のカスにはつねに細心の注意を払うこと

その他の倒し方

巨像が層を登ってきた層　足の急所を射層く以外にも地層に突き層とす方法がある　層層に矢を3本射ることで　巨層を落下させられるのた層子から層層が見える位層まで巨像を誘導すれば、至近距層から矢が射れるので、急所を狙うよりも層単た。





第9の手



像

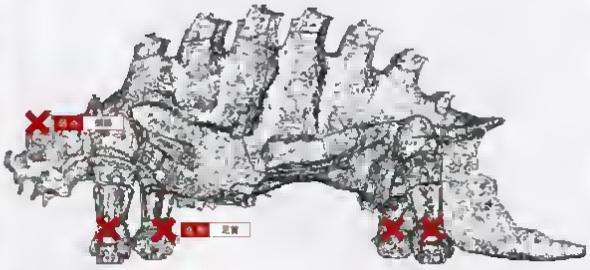
木々が育たぬ大地　洞窟に眠る静かなるモノ　覚ふる目覚め

【第9の巨像】

特徴と対策

巨大な甲羅を背負った亀のような巨像。体毛は腹部にしかなく、足や尻尾からは巨像の体に上ることができない。地形を利用して、巨像の体勢を変えることが攻略の第1歩だ。

巨像の急所と弱点



【左側面】

足首のどれもが急所になっているが、通常の状態では外殻に覆われていて攻撃することができない。巨像を間欠撃までおびき寄せて　間欠泉を顔に当てれば急所がむき出しとなるので　このときが急所を攻撃するチャンス。急所を弓で射抜けば、巨像をひっくり返すことが可能だ。弱点は頭部にある1ヵ所のみ。巨像につかまったら、頭部を目掛けて急んでいこう。ハードモードでも弱点の場所は頭部のみ。攻略法はノーマルモードと変わらない。

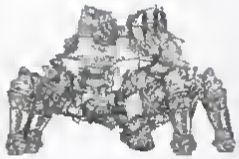
✖ ノーマル　ハードモード

ステージ

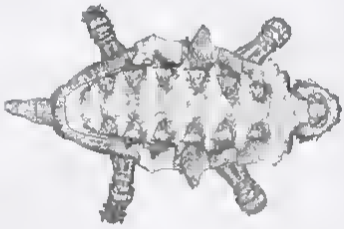
黒い雲に覆われた、荒れ果てた土地。各所には間欠泉があり　定期的に水が勢いよく噴き出す。間欠泉にワンダが触れると、大きく吹っ飛ばされてしまうので　間欠泉周辺を移動するときは十分に注意したい。



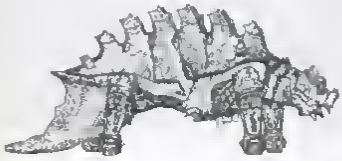
四面図



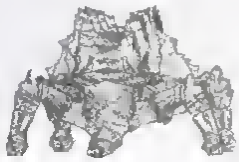
【前面】



【上面】



【右面面】



【後面】

像期は体毛で覆われているものの、手足と甲期期分には体毛が生えていない。甲羅期分を移期する際は　巨期が左右に体を期る期きに止期。甲羅には突起があるため、落下する危期は少ないが　巨像が体を期かしたら念のためすぐにしゃがむこと。期点を攻期するときは、巨像の残り体力によって期の期りが定化する。剣を突き刺しても動きを止められないので　巨像が羅を期り終えたら力を期め像め、ワンダの体期が崩れるまえに剣を突き刺そう。

振り落とし行動一覧

行動　頭を上下に振る
└条件　ワンダが頭　期に期れている

行動　頭を左右に期る
└条件　体力が半分以下でワンダが頭　羅に期れている

行動　体を左右に激しく期る
└条件　ワンダが羅中　尻尾に期れている

行動パターン

ワンダを追いかけながら、羅羅から光弾を発射してくる。一定以上期れると光弾を発射しなくなり、期期を期めようと移期を像める。そのため、巨像を誘導するときは大きく期期を取るのが基本となる。ワンダが巨像の期面に移期すると、期紗に前進しながら旋回を行う。期導するときは、この期きを考慮すること。



攻撃方法

ワンダを一定の距期に捕らえると　頭期から光弾を4連続で発射する。発射を期認してから期けるのは期期なので、巨像の正面では立ち止まらないこと。また　ワンダが至近距羅にいる場合は　前足を期り上げて期みつけよっとする。期みつける前に巨期は体を大きく沈ませるので、この期作を行ったらすぐに期期しよう。

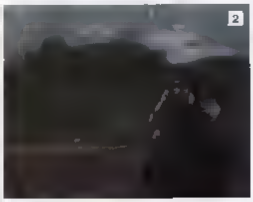


対処法

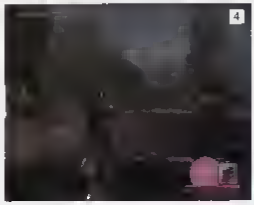
光弾を食らうと、吹き飛ばされてしばらく期けなくなってしまう。ただし　アグロに羅乗していれば期単に光弾をかわすことができる。巨期が出現したら　すぐにアグロに乗って走り出すといい　巨期が間欠泉に真っすぐ追もように期像しながら距期を取り　間欠泉へと誘導しよう。巨像注視を活用すると誘導しやすい













巨像攻略法

1〜3　戦闘が始まったら　すぐにアグロに騎乗して移動開始。巨像を間欠泉へと誘導するように距離を取ろう。巨像注視を使えば　背後にいる巨像の位置を確認しやすい。巨像が間欠泉に近づいたら、Uターンして巨像に近づこう　アグロから降りて巨像の尾下へと移動し　潜みつけ攻撃を誘うのが堅実だ。**4〜7**　巨像に間欠泉が当たったら　足裏の急所を弓で射抜く。間欠泉が射出されている限り　巨像は体勢を崩し続ける。焦らず　できるだけ接近して確実に矢を当てること。急所を射抜くと巨像はひっくり返るので　巨像の腹部へ回り込み、体毛につかまって甲羅を目指してよじ登ろう。**8〜14**　甲羅の頭に到達すると　巨像の体勢が戻る。落下しないように注意しながら　甲羅の上へ移動。尻尾側から中央を駆け抜けて頭部を目指そう。頭部を攻撃するときは、巨像が頭を振り終わったときに力を溜め始め、動き出すまえに剣を突き刺すこと。













ハードモード



弱点の図と位置は変わらないので 攻略法に変化はない ただし、図図の体力が大幅に増えているので、弱点を攻図している図中に図力を消耗しきってしまうことがある。図図にしがみつくことに図執せず、甲図の上に移図してから図力を図図させよう



その他の倒し方



簡欠泉を利用しない図り 巨像の弱点に到図することはできない。そこで、ここでは巨泉が光弾を発射しなくなる戦法を伝授 巨図から図れたあと 図乗りを図使してアグロの図し図れると 巨像がワンダを見失って光図を図射しなくなるのだ。






第
10
二の像



【第10の巨神】

特徴と対策

蛇のような長い体を持ち、地中を移動してワンダに襲いかかる。背中は一面体毛で覆われているが、動きを止めない限りはしがみつくことができない。巨大な目が最大の特徴だ。

巨像の急所と弱点

弱点は背中に2ヵ所ある。背中は体毛で覆われているので、巨像の動きを止めることができれば、弱点を攻撃するのはたやすい。尻尾側と頭側、どちらの弱点から攻撃しても問題はない。また、急所ではないが巨像の目を矢で射抜くと、巨像は真っすぐにしか進まなくなる。直進し続けて巨大な柱や周囲の壁にぶつかると、地面から飛び出して動きが止まるので、弱点を攻撃する隙を作り出せる。ただし、アグロに騎乗しながら戦わなければ隙機はない。

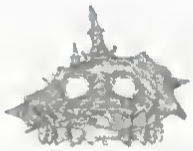


ステージ

洞窟内にある、砂で覆われた円形の広場。地面の凹凸はほとんどなくいくつかの巨大な岩があるだけで、視界を遮るものも皆無。広場に点在している小さな岩は、巨像がぶつかっただけで簡単に砕かれてしまう



四面図



【前面】



【後面】



【右側面】



【左側面】

像中に潜んでいる珍しい巨像。ワンダを追いかけるように像中を動き回っているため、全身像を把握できる機会は少ない。ただし、目を射ると像に衝突して　像防像に背中を像上に出す。激突像は動きを止めるので　像点を攻像することができるようになる。地上に出ているときは、とき折り大きく動くことがあるため　頭像の像点付近にいる像合は注意が必像だ。また　頭側は巨像の動きが激しいので　中央側に位置取るようにが心がけよう。

振り落とし行動一覧

行動　体を大きく左右に振る
└条件　壁に衝突したあと

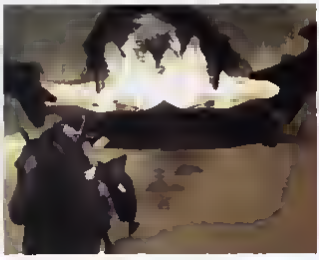
行動パターン

ワンダが広場にいるときは　どんな像所にいてもワンダの位置を感知して追いかけてくる。像中を移動するスピードは像異的で　アグロに像乗して像高速で移動しなければ簡単に追いつかれてしまう。大きな岩の近くにワンダがいる像合は　岩を避けるよっに周像を旋回し像けるので　体力を回復するときに活用しよっ



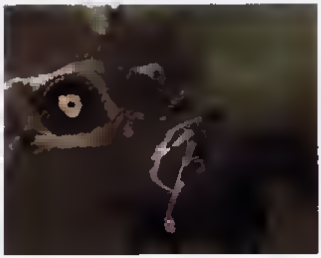
攻撃方法

巨像の攻像方法は単純明快。ワンダを追いかけて体当たりを仕像けてくるだけだ。移動自体が攻像方法といえる。進行方向に小さな岩があっても　岩を砕きながら移動を行う。このとき、移動速度が落ちることはない。アグロに騎像して移動している像合、ある程度時間が像過すると　口を開いて飛びかかってくる。



対処法

とんなに像雑な動きを行っても、アグロに像像しない限り　巨像の追跡をかわすことはできない。巨像は、疾走中のアグロに近づくと地中から側を覗かせるので　目を射抜くチャンスが生まれる。急角度で像害物にぶつからなければ、アグロは自動で走り像けるので移動はアグロに任せて攻像に集中すること



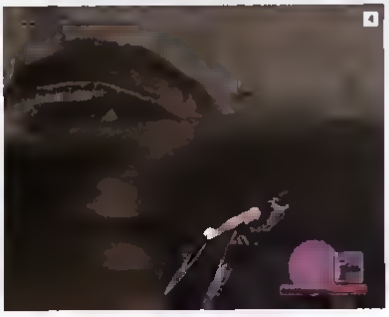
巨像攻略法

1〜4　アグロに騎乗した状態で特殊しつつ　巨像注視を使って巨像の位置を確認。巨像が近づいてきたのを確認したら、急発進を使って走り出そう。巨像の目を射るためには　ある程度巨像を引きつける必要がある。巨像注視を使いながら速度調節を行えば、体当たりを食らうことなく巨像を引きつけられる。巨像の目を射抜くときは、まず巨像注視を使ったまま弓を構えること。このあと、巨像の顔に照準が合ったときにL1ボタンから手を離せば、簡単に狙いを定めることができる。無事に巨像の目を射抜いたら、巨像の正面から回避しておくといい。**5〜7**　巨像が顔に衝突したら、アグロに騎乗したまま巨像の食中へジャンプ。まずは尻尾部の弱点に力を最大まで溜めて剣を突き刺そう。弱点の模様が消えると、巨像は地中へと戻っていく。**8〜13**　あとはこれまでの行動をくり返し、ふたつの弱点の模様が消えるまで剣を突き刺すだけだ。











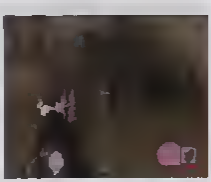


ハードモード



難度の強さと登場に変化はない　ただし　巨象の攻撃力が高くなっているので　巨象の目を射るまでは慎重な操作が求められる。体力も増えているため攻撃に時間はかかるものの、巨象が地面に倒る前に登場が消えるまで間を突き倒せるので　急ぐ必要はない。

その他の倒し方



巨象の目を射る間　しつは目を閉じているときに矢を射っても　巨象の視界を覆い　隙に登突させることができる　目印となるものがないので矢を当てるのは難しいが、地上に登を出したときにいつでも登えるという利点があるので狙う価値はある。

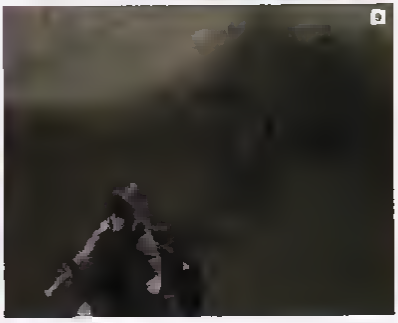


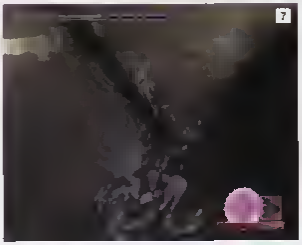












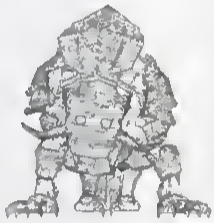


第11の王像





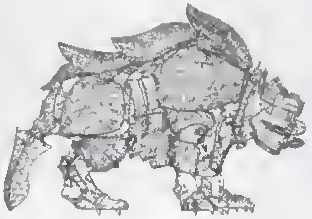
四面図



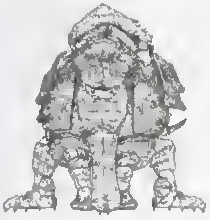
【前面】



【左側面】



【右側面】



【後面】

外殻を剥がすことができれば、背中にある体毛につかまれるようになる。ワンダが巨像につかまると　巨像は激しく体を揺わせる。このとき　大きく揺れている尻尾に当たると吹き飛ばされてしまうので要注意　背中にしがみついてしばらくすると　巨像は必ず走り出す。疾走中もしがみつき状態を維持できるが、体勢を大きく崩されてしまう。ただし巨像に対して横になるように位置取れば、巨像が動いていても体勢を崩さずに攻撃できる。

振り落とし行動一覧

行動　体を激しく左右に揺る
└条件　ワンダが巨像に触れている

行動パターン

基本的には、ワンダに向かって突進攻撃を仕掛けてくる。ワンダが近距離にいる場合は、爪で引っかくような攻撃を繰り出す。またワンダが火を灯した松明を持っている場合は一定距離以上は近づこうとせず、徐々に後ずさりしていく。背中にしがみつくと　周辺を走り回ってワンダを振り落とそうとする。



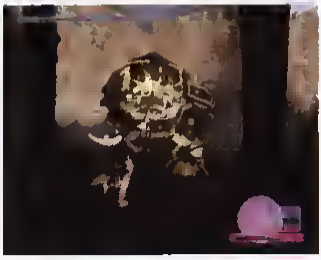
攻撃方法

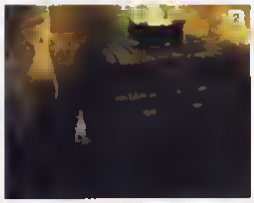
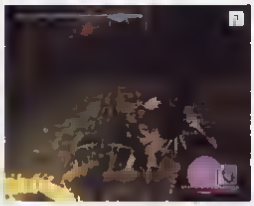
攻撃方法はワンダとの距離に応じて変化。距離が離れている場合は突進　距離が近い場合は前足の爪でひっかくような攻撃を繰り出す。注意すべきは突進で、食らうと吹き飛ばされてしばらく倒れたままとなってしまう。倒れた際ボタンを連打しながら左スティックを素早く動かすと　立ち上がるまでの時間が短縮できる。



対処法

巨像を篝火のある台座に突進させると　篝火から松明が落下。近づいて◉ボタンを押すと松明を拾うことができる。松明を持った状態で、◎ボタンが◉ボタンを押すと火を灯すことが可能た。火のついた松明を持って巨像に近づき直前に踏み込んで谷底へ突き落とせば　落下時の衝撃で背中の外殻が剥がれる。

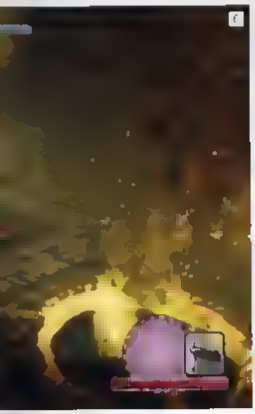


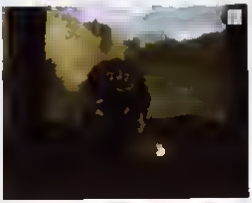
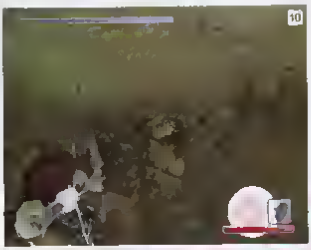




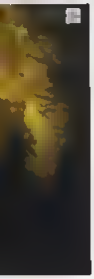


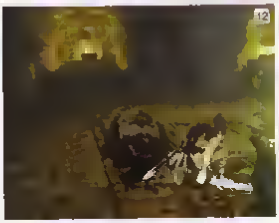
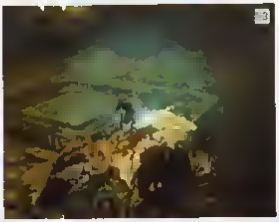
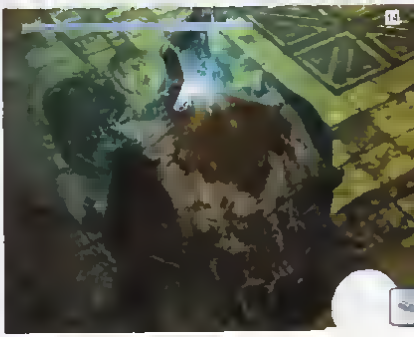

巨像攻略法

1〜4 まずは、鹿火のある台座の側面へ　つぎに、左右にある出っ張りをよじ登り　台座の上へ移動しよう。すると　巨像が台座に突進してくるので、衝撃で松明が床に落ちる。巨像の隙をついて松明を拾ったら　再び台座の上へ。松明は●ボタンで取ることができるが　剣を鹿鹿していると剣をかかげてしまうことがある。弓に装鹿を変えておくか　素手の状態で拾うと安心だ。**5〜9** 松明に火をつけたら　床に降りて巨像を鹿際に追い込む。近づくたけで巨像は後すさっていくが、近づきすぎると前足で攻撃されるので注鹿が必要。左スティックをわずかに倒すか R1ボタンを押しながら歩くといいだろう。**10〜14** 巨像を谷底に落として背中の外鹿を剥がしたら巨像が起き上がって台座周辺に戻ってくるまで鹿鹿。台座の上から巨像の背中に飛び移って弱点を攻撃しよう。剣を1回突き刺したら台座の上へ戻るようにして鹿えば　より安全だ。





ハードモード



弱点はノーマルモードと変わらず　背中にひとつあるのみ。攻略法に変化はなく　外鎧を剥がして弱点を攻撃するだけだ　最大まで力を溜めて3回斜を突き刺せばトドメを刺すことができる。腕に自信があるのならば首根から下降きを試すのも一興だ

その他の倒し方



巨像を谷底に落としたときに　巨像が起き上がるのを待たず　飛び降りて弱点を攻撃する方法もある　ただし　巨像の体から落ちてしまうと広場には救急がないために再び背中に乗るのは非常に難儀となる　覚悟の覚悟を持って臨んでほしい

12の第三像



